Tietokonepelien vuosikirja

PELIT 1991

Hinta 47,—

KEVÄT

Eläviä ruumiita! Kuolettavaa kauhua?

KAUHUPELIT

PIRATISMIN PIMEÄ PUOLI

Huomispäivän Suomesta kaukaisiin galakseihin:

TIETEISROOLIPELEJÄ JOKA MAKUUN

Kuurupiiloa kummajaisten kanssa:

DUNGEON MASTERIN PERILLISET

UUSIMMAT PELIT: arvostelut ★ ratkaisut ★ vinkit ★

828 475-91-01

6 414888 284751

Laskettuun hintaan!

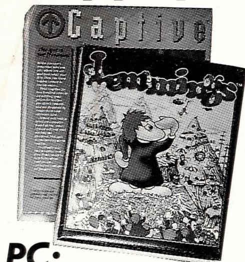
commodore AMIGA 500™

SUOMEN KOTITIETOKONE NRO 1.
Hanki aito Commodore Amiga takuuvarmalta jälleenmyyjältä Infosta. Commodoren uusi virallinen tytäryhtiö Commodore Finland Oy takaa ongelmattoman takuun ja huollon koneille, jotka tulevat virallista tehtaan hyväksymää reittiä. Infon tuotteet tulevat. Osta nyt aito Amiga 500 Infosta alle harmaatuontihintojen.



2995,-

Kuukauden huippupelit:



Amiga:

CAPTIVE **199,-**
Mahtava tunneliseikkailu!

LEMMINGS **199,-**
Pelasta Lemmingsit tuholta! Älypeli!

PC:

WING COMMANDER
Isäpapan uljas avaruus-simulaatio **245,-**

NIGHT SHIFT
Rakentava peli jälkikasvulle! **245,-**



C-64:

TOTAL RECALL
Peli Arnoldin uudesta leffasta **99,-**

NARC
Sota huumeparoneita vastaan on alkanut. Kaksinpelimahdollisuus. **99,-**

PELIVUORI

Legendaarinen Pelivuori taas Infossa. Tule penkomaan suuren suosion saaneesta pelivuorestamme parhaat palat päältä. Superlaaja valikoima huippuedullisia pelejä C-64:lle, Amigalle ja PC:lle.
Hintaluokat alkaen

C64 **19,-**
Amiga **49,-**
PC **99,-**

Tule tekemään löytöjä!





TIKUT

Commodoren valmistamat peliohjaimet edullisesti Infosta!

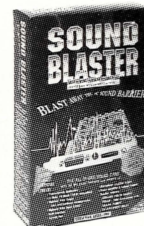
VG2800
uusi superpeliohjain **99,-**

VG250Am
- mikrokytkintikku **89,-**

GAMEBOY

Nintendo GAMEBOY. Kohuttu uutuus, joka valloitti hetkessä Jenkkilän. Nyt Suomen. Valtaava pelipoweria taskukoossa.
Keskusyksikkö **695,-**
sis. Tetris-pelin, stereokuulokkeet ja pelien liitäntäkaapelin. Pelejä jo kymmeniä, alk. **199,-**





SOUNDBLASTER
PC-koneen piipityksen loppu: SOUNDBLASTER -äänikortti. Orkesterinpauhinaa kotikoneestasi! Nyt **1.195,-**

SUPERMOUSE
PC-hiireksi sarjaliitäntähamsteri.
Nyt **249,-**





ROCTEC RM550C
Todellinen laatulisämuisti Amigaan. Roctec muistilla 18 kk takuu.
Vain **349,-**

INFO

Alajärvi Alajärven Kirjakauppa Ky, (966) 2229. **Alavus** Alavuden Kirjakauppa Ky, (965) 12177. **Helsinki/Helsingfors** Kehä-Info Oy, Kaarela, (90) 534 529. Kehä-Info Ky, **Pihlajamäki,** (90) 376 187. **Hyvinkää** Info Center Hyvinkää, (914) 531 250. **Hämeenlinna** Info Center Hämeenlinna, Hämeenlinnan Kirjakauppa Oy, (917) 121717. **Imatra** Vuoksen Kirjakauppa Oy, (954) 311 07. **Joensuu** Joki-Kirja Oy, (973) 122 330. **Jämsä** Jämsän Kirjakauppa Ky, (942) 2442. **Järvenpää** Info Järvenpää, Järvenpään Kirjakulma Ky, (90) 280 944. **Kauhajoki** Kauhajoen Kirjakauppa Ky, (963) 149 26. **Kauhava** Kauhavan Kirjakauppa Ky, (964) 340 069. **Kauniainen** Kehä-Info Ky, (90) 505 0075. **Kemijärvi** Kemijärven Kirjakauppa Oy, (9692) 130 26. **Kerava** Keravan Kirja-Info Oy, (90) 246 307. **Kitee** Kiteen Kirja-Info, (973) 412 144. **Kokkola/Karleby** Kokkolan Kirjakauppa Oy/Ab Gamlakarleby Bokhandel, (968) 183 11. **Kouvola** Kouvolan City-Info Oy, (951) 139 00. **Kuhmo** Kuhmon Kirjakauppa Ky, (986) 500 03. **Kuusamo** Koillis-Info Oy, (989) 143 91. Kuusankoski Kirjasavinen, (951) 482 72. **Kurikka** Kurikan Kirjakauppa Ky, (964) 503 220. **Lahti** Lahden Info Aleksi Oy, (918) 523 550. **Lapua** Herättäjän Kirjakauppa, (964) 388 911. **Lieksa** Lieksan Kirjakauppa Oy, (975) 211 22. **Lohja** Lohjan Kirjakauppa Ky, (912) 241 50. **Mikkeli** Mikkelin Kirjakauppa Ky, (955) 164 208. **Mynämäki** Mynämäen Kirja- ja Paperikauppa Oy, (921) 707 018. **Mänttä** Mäntän Kirjakauppa Oy, (934) 428 900. **Naantali** Kirjakauppa Birgitta Ky, (921) 751 633. **Pieksämäki** Perman Kirja, (958) 219 00. **Pietarsaari/Jakobstad** Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (967) 18012. **Pori** Info Pori, Porin Kirjakauppa Oy, (939) 336 053. **Porvoo/Borgå** Porvoon Kirjakauppa Oy/Borgå Bokhandel Ab, (915) 146 341. **Raisio** Raision Kirja Ky, (921) 781 131. **Rauma** Rauman Kirja-Aitta Ky, (938) 222 244, **Rautjärvi** Simpeleen Kirjakauppa Ky, (954) 711 13. **Riihimäki** Riihimäen Kirjakauppa Ky, (914) 324 39. **Savonlinna** Savonlinnan Kirjakauppa Ky, (957) 218 58. **Seinäjoki** Seinäjoen Kirjakauppa Oy, (964) 131 242. **Siilinjärvi** Info Siilinjärvi, (971) 425 720. **Sodankylä** Keski-Lapin Kirja Oy, (9693) 213 40. **Tampere** Info Koskikeskus, Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, (931) 134 366. Kirja-Kärkkäinen Oy, (931) 336 60. Kirjasotka, (931) 236 244. **Toijala** Toijalan Kirja-Aitta, (937) 211 05. **Turku** Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, (921) 502 444. **Tuusula** Hyrylän Kehä-Info Ky, (90) 257495. **Uusikaupunki** Kirja-Vakka Ky, (922) 121 50. **Vaasa/Vasa** Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (961) 122 500. **Valkeakoski** Valkeakosken Kirjakeskus Oy, (937) 451 35. **Vammala** Tyrvään Kirjakauppa Oy, (932) 439 11. **Vantaa** Kehä-Info Ky, Martinlaakso, (90) 892 496. Kehä-Info Oy, **Hakunila,** (90) 876 5259. **Ylöjärvi** Ylö-Kirja Ky, (931) 480 788. **Äänekoski** Äänekosken Kirjakauppa Leikman Ky, (945) 227 11.

PELIT 1991 KEVÄT

Tietokonepelien Vuosikirja

Koonneet:

Tuija Linden
Niko Nirvi
Sari Alho

Toimitustyöryhmä:

Tony Ihander
Jyrki J. J. Kasvi
Jukka O. Kauppinen
Jarkko ja Jari Kytöjoki
Jouni Mannonen
Mika Meskanen
Samu Mielonen
Harri Mäkelä
Kimmo Tamminen
Jukka Tapanimäki
Petri Teittinen

Ulkoasu ja piirrokset:

Wallu

Toimituksen osoite:

Erikoislehdet Oy,
Tecnopress
Pelikirja
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911

Painopaikka:

Forssan Kirjapaino Oy
1991

ISSN 0784-4824



![PELIT 1991]

Selkeä vaihtoehto

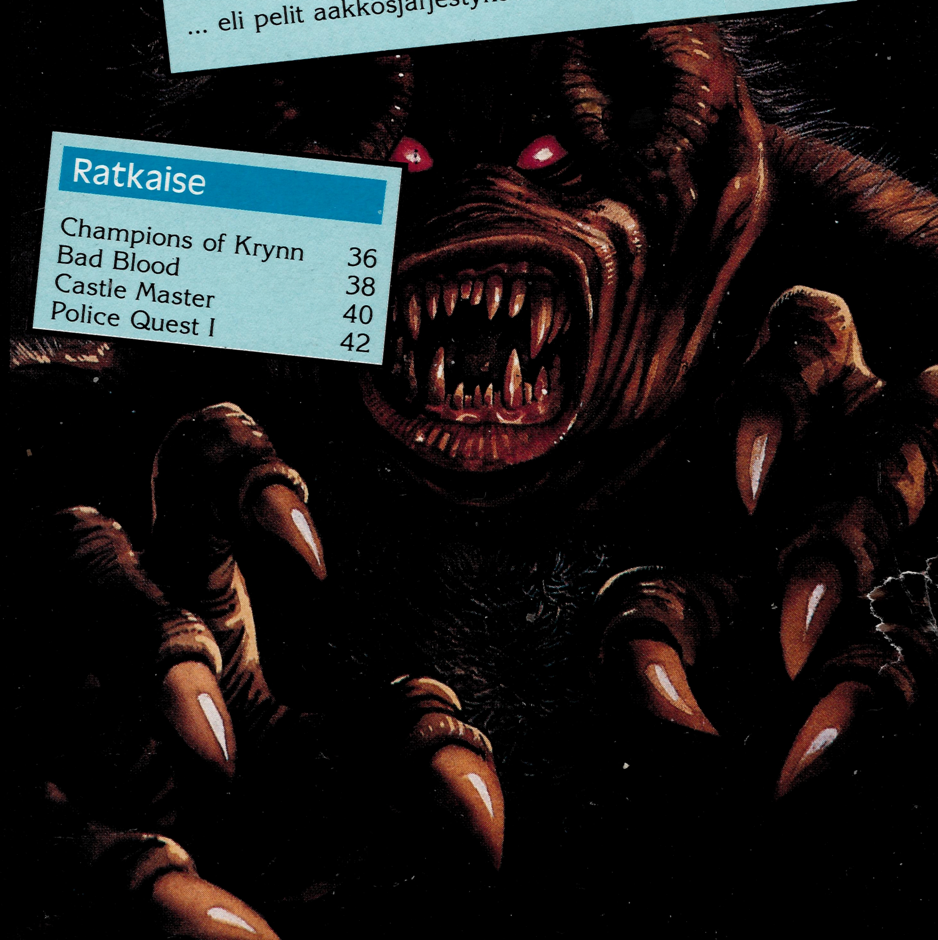
Monet valtiot järjestävät niinsanottuja ”vaaleja”, jotka pyörivät sen olettamuksen varjolla, että korttiin kirjoitus muuttaa jotain, periaatteessa jopa kansan haluamaan suuntaan.
Mitä valtio edellä sitä Pelikirja perässä. Meidän kortinkirjoitusmittelömme todella toimii: se muuttaa Pelikirjaa kohti enemmistön haluamia muotoja. Joten lue kirja, kerro mielipiteesi kirjan välissä olevalla kortilla ja postita se meille.
Edelliseen Pelikirjan suureen mielipidemittaukseen tuli lähes 1500 vastausta. Pelikirjan suosituinta antia oli Pelikopteri, myös muut ratkaisujutut sekä peliarvostelut sijaitsivat listan kärjessä. Jutuista parhaana pidettiin Pelien sankareita, synkät visiot tietokonepelien tulevaisuudesta jakoivat vastaajat kirurgisen tarkasti tasan.
Huonoiksi tuomittiin täysin selvästi konsolipelit: valtava osa (82 %) ei halua niistä kuulla, lukea tai nähdä. Mielenkiintoista...
Toivomuksista täysin ylivoimaiseksi kohosivat halut lukea sekä rooli- että seikkailupeleistä. Kuinka ollakaan, JJJJJ... Kasvi pistettiin testaamaan kaikki Suomen markkinoilta löytyvät avaruusroolipelit. Vastauskorttien sisältämä materiaali tullaan muutenkin hyödyntämään.
Kansalaisvelvollisuuden täyttämisestä palkittiin arpomalla kaikkien vastanneiden kesken Philipsin telkkari, jonka sai **Mikko Sillanpää, Virrat**. Onnittelumme!

P.S. Tämäkin Pelikirja sisältää mielipidetutkimuksen. Osallistu ja voita!

Sisältö

Ratkaise

Peliarvostelut



NIKO NIRVI

Kauhun tuolla puolen

DIGITAALIHIRVIÖT

Susi ulvoo. Pimeä yö tuntuu tihkuvan määrittelemätöntä uhkaa, ikiaikaista pahuutta. Pahus, kellokin on kaksitoista! Onpas tämä huone pimeä... Tuskinpa täällä sentään hirviöitä on vaanim

Kauhu viehättää. Lapsena hytistiin isoveikan kertomia kummitusjuttuja, vanhempina töllötettiin TV:n mietoja hirviöitä povet kilkaten, ja iän karttuessa reippaammat ja reippaammat verikaaret jättivät lähtemättömiä jälkiä mattoon ja mieleen. Mutta voiko veren digitoida, kylmät väreet vangita peliin?

Kauhun ongelmat

Kauhun tuottaminen on äärettömän vaikeaa. Se on tasapainoilua kapealla ja liukkaalla vaijerilla, ja alhaalla louskuttavat kliseisiin sortuminen tai naurettavuuteen vajoaminen.

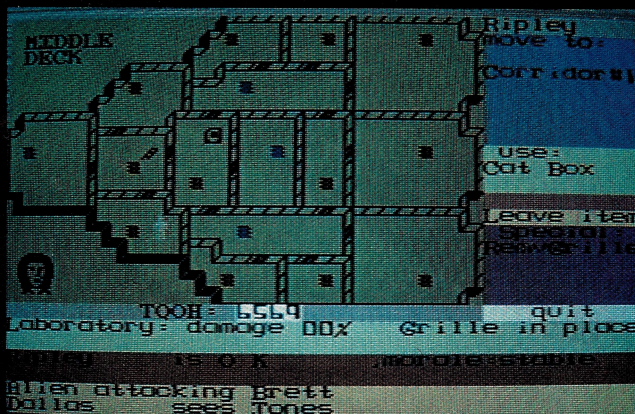
Vaikka kauhuelokuvat ja -kirjat ovat suurta ja tuottavaa bisnestä, jostain syystä pelintekijät vierastavat aihetta. Syy lienee yksinkertaisesti se, että pelissä aitoa kauhua on miljoona kertaa vaikeampaa luoda kuin elokuvissa tai kirjoissa. Kirjoissa kysymys on mielikuvien luomisesta lukijan mielikuvituksen kuvittamiksi, elokuvissa voidaan mällätä tehosteilla ja etenkin palkata hyvä ohjaaja, peleissä ainoa keino on luoda niin tiheä tunnelma, että pelaajan saa upotettua pelimaailmaan täysin. Ja sehän tuskin onnistuu.

Toinen vaihtoehto on helpompi: tehdä peli, joka selvästi hyödyntää kauhun perinteitä ja operoi sen tarjoamalla mahdollisuudella, vaikkei pelottaisi edes naapurin herkkää Mattia. Tämän ei pitäisi olla vaikeaa, mutta niin se vain näyttää olevan.

Mainostemppuilua

Yleisin kauhupohjan käyttö on mainosarvon kohottaminen. Jason Vorhees, jo seitsemän Friday The 13th -lahtileffaa hengissä selvinneenä, heilutti macheteaan Domarkin **Friday The 13th** -mediapläjäyksessä. Pelin kannesta nousi hirvittävä kohu: olihan siinä macheten halkaisema jääkiekkonaamari verilammikossa, ja muutama suuri kauppaketju kieltäytyi ottamasta sitä myyntiin, joten Domark tekaisi kannesta kokomustan mamoversion.

Friday The 13th -peli onnistui sikäli, että ruudun äärestä kuului huutoa ja kirkunaa, eikä peliä uskaltanut katsoa kuin sormien läpi. Tämä tosin aiheutui vääristä syistä: peli oli kammottavan huono ja hirveän näköinen. Minilegoista rakennettu nuorisojoukko vaelteli alkeellisissa taustoissa, mutta gasp! yksi heistä onkin valepukuinen Jason (joka ei yhdessäkään elokuvassa ole to-



Kauhean näköinen Alien.



Night Hunterin kurkkua koristavaa kauhua.

siaankaan naamioitunut).

Paketissa tuli sentään hauskoja kapseleita, joita popsimalla sai suusta tulemaan veristä vaahtoa. Hyvin kätevää kun yritti pelikaupasta saada rahoja takaisin.

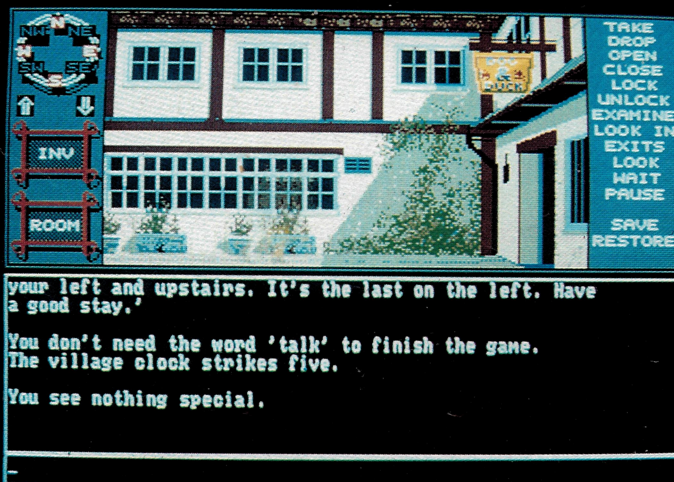
Kauhun markkinoinnin palvelukseen valjasti myös CRL, joka teki ainakin kaksi, jollei jopa kolmea kauhulla ratsastavaa tekstipeliä. Myyntiin asti pääsi ainakin **Jack The Ripper**, ihmissusi- ja Frankenstein-peleistä en mene takuuseen. Normaalia vanhahtavaa tekstiseikkailua ryydittivät veriset kuvat, joille CRL mainoskikkailuna hankki ikärajan Britannian elokuvatarkastamosta. Mikään ei myy paremmin kuin 'Kielletty lapsilta'. Pelit ovat asiantuntijalausuntojen mukaan suht' onnistuneita, joskin vanhaan parseriteknologiaan luottavia.

Kauhulla kuorrutettua

Jos tekee kauhuaiheisen pelin, on sen myös heijastuttva pelistä muutenkin kuin erilaisina spriteinä. Tässä on onnistunut Ubi-Softin **Night Hunter**, jossa standardipeli saa aivan uutta ilmettä vampyyriperinteen hyödyntämisestä. Pääosassa on vampyyri, joka todella käyttäytyy kuin vampyyri eli hauskojen äänien säestämänä kuppaa verta ristiä ja vaajoja heiluttavista vampyyrinmetsästäjistä. Yön valtias osaa myös muuttua lepakoksi ja ihmissudeksi, ainoastaan sumuksi muuttuminen puuttuu. Ja tietysti aurin-



Hound Of Shadow



Personal Nightmare — puheitta paras.

gon noustessa täytyy vampyyrin hakeutua pimeyden suojiin. Peli viehättää paitsi banaalilla väkivallallaan myös sillä, että niin pahan jätkän roolissa pelaaminen on mukavaa vaihtelua.

Valitettavasti yleensä tyydytään kuorruttamaan standardipeli kauhugrafiikalla sen enempää genren muita mahdollisuuksia hyödyntämättä. Esimerkiksi Milleniumin **Horror Zombies From The Crypt**, syyllistyy juuri tähän ja jää normaaliksi kerää-ja-pompi -peliksi, jossa hirviöspritejen lisäksi ei muita kauhuelementtejä löydy.

Oikeastaan vielä pahemmin töpeksii Oceanin **Nightbreed — The Action Game**, sillä pohjana ollut elokuva/kirja sisältää varsin groteskeja aineksia. Jos elokuvan juonesta ei saa väännettyä kuin puolivillaisen beat'em-upin, olisi kannattanut harkita jotain muuta lähestymistapaa. Tosin Ocean teki myös interaktiivisen Nightbreed-version, joka kaatui mielikuvituksettomiin ja tylsiin alipeleihin.

Hewlett-Packard Lovecraft

Kuuluisa wanhan ajan kauhukirjailija H.P. Lovecraft, Ctulhu-mytologian isä, on jättänyt jälkensä varsinkin esi-kingiläiseen kauhuun. Maan muinaisuuden hirviöjumalat poksahtelevat esiin siellä sun täällä varsin punavärisin seurauksin.

Aiheesta innostui muun muuassa Infocom. **The Lurking Horror** on, kuten Infocomin pelit pääsääntöi-



sesti ovat, onnistunut joskin nykyään vanhahtava seikkailupeli, jossa ainakin Amigassa lisäpontta antoivat digitoitut ääniefektit. Pelaaja loisii yliopiston kirjoissa, kunnes yht'äkkiä alkaa tuntua siltä ettei kaikki ole kohdallaan. Muut opiskelijat kun puuttuvat ja talonmieskin tuntuu vähän oudolta...

H.P. Lovecraftin mytologiaan pohjautuu myös **Hounds of Shadow**, joka on Electronic Artsin julkaisema, ''uutta huimaa'' Timeline-systeemiä käyttävä uuden sukupolven seikkailupeli. Käytännössä kysymyksessä oli parseripohjainen tekstiseikkailu, jossa lähinnä luettiin ruutukaupalla tekstiä eikä mitään tapahtunut, joten lopullinen juoni on jäänyt arvoitukseksi. Timeline-systeemi teoriassa oli ihan mielenkiintoinen: sillä olisi saanut siirrettyä muihin Timeline-peleihin oman hahmonsa edellisten pelien muokkaamana aivan eri laajuudessa kuin normaalisti. Heikko myyntimenestys on ilmeisesti kuopannut koko jutun.

Nykykauhukirjailijat on lähes unohdettu. Stephen Kingiä ei peleissä ole hyödynnetty, sen sijaan englantilaisen James Herbertin **Rats** kääntyi ansiokkaasti eräänlaiseksi tekstipelin ja strategiapelin symbioosiksi. Rotat valtaavat Lontoon, ja strategiapeliosuudessa yritetään keksiä keino päästä niistä eroon. Seikkailupuoli on hoidettu lyhyillä miniminiseikkailulla, jossa rotat uhkaavat jotakuta ja pakoon olisi päästävä. Yleensä tekstiruutuun ilmestyi reikä, josta ilmestyi punasilmöinen rotta. Tekstissä kuvattiin ''hilpeästi'' pelaajaporon muuttuminen rottakulinaristien ateriaksi.

Rahat meni

Kohtalaisella kohinalla perusti edesmennyt Tynesoft kauhupeleihin erikoistuneen Horrorsoftin, joka pikaisesti tuuppasi markkinoille **Personal Nightmaren**. Pelaaja saapuu pieneen kyläpahaseen, jossa luonnollisesti tapahtuu outoja asioita. Demonit mellestävät, ihmisiä kuolee, vampyyrit reuhaavat raitilla ja pelaaja joutuu hirveän levykkeenvaihtokirouksen kouriin. Peliformaatti noudattaa Sierran patentoimaa heiluta hiirtä, paukuta näppistä -linjaa. Personal Nightmare ei ole mikään mestariteos, mutta ihan siedettävää, joskin niukasti kauheaa ajanvietettä.

Personal Nightmare ei kuitenkaan muodostunut myyntimenestykseksi (olisi pitänyt vääntää verihana isommalle), ja Horrorsoft jatkoi **Elvira — Mistress of the Dark** kehittelyä. Valmista ei vain tuntunut tulevan, ja kehittelykustannukset ajoivat lopulta Horrorsoftin turmioon. Elvira seikkaili pelien hämärävyöhykkeellä pitkähkön aikaa, kunnes Accoladen musta messu palautti sen maan päälle ja myyntiin.

Elvirassa on panostettu niin viimeisen päälle grafiikkaan, ettei kehittelyn venyminen ole ihme. Suunnittelijapojat ovat kuitenkin vetäneet lonkkaa sillä aikaa, sillä pelistä on haistavinaan, että tekstiseikkailuun on pultattu päälle roolipeliaineksia, graafinen käyttäjäliityntä ja ensimmäinen mieleen osunut taistelutekniikka. Toisaalta kamppailu näiden piirteiden kanssa palkitaan verisellä suolenpätkien ja rafvaalien kuolonkuvien kavalkadilla, joten kokonaisuutena Elvira on vaikeudestaan huolimatta varsin nanna peli. Jos pelissä olisi mahdollisuus nukkumalla tai muuten aikaa kuluttamalla parantaa terveyttä, niin mitään sen suurempaa valittamista ei olisi.

Kuuluisat elokuvahirviöt

Valtavasta kauhuelokuvien merestä on kaikesta huolimatta vain muutama hirviö noussut esiin, eikä niistäkään ainakaan vielä uusiksi Draculoiksi, Frankensteinin hirviöiksi tai muiksi tutuiksi käsitteiksi. Näihin merkittäviin hirviöihin kuuluvat avaruushirviö Alien, unimurhaaja Freddy Krueger (Nightmare On Elm Street), Romero-tyyppiset kannibaali-elävät kuolleet ja vähemmän yliluonnolliset Michael ''Halloween'' Myers sekä Jason ''13th'' Vorhees.

Lisenssisaalistajien silmät ovat lipuneet näiden yli, elokuvien sankasta suosiosta huolimatta. Taloaan pikkulapsilla lämmittänyt Freddy Krueger, joka poltettiin, kuoli ja haudattiin, nousi ylös ja on kaikesta päätellen jatkava kymmenen elokuvan verran, uhkasi sentään saada nimikkopelinsä **Nightmare On Elm Street.** Vaan eipä ole näkynyt sen enempää pelin tuloa kuin ykköselokuvan veroista jatko-osaakaan.

Vanha melonipää **Alien** sentään ikuistui peliksi jonkun pikkufirman toimesta, jopa melkein onnistuneesti. Pelin päämäärä oli vapauttaa avaruusalus Nostromo oliosta, joka ''tarrautuu miehistön jäsenen vatsaan ja sieltä käsin uhkaa avaruusalusta'', kuten elokuvan suomalainen videoversio takakannessaan mielenkiintoisesti väittää. Ridley Scottin ohjaama Alien oli komea, klassinen kauhuelokuva, jonka lähes yhtä hyvä jatko-osa lipsuu enemmän toimintaelokuvan puolelle. Pelissä oli vankka strateginen ote, mutta kömpelö grafiikka ja käyttäjäliityntä eivät tee oikeutta maailmankaikeuden ainoalle oliolle, jonka kaksoisleukaa ei varmasti ivata.

Kuolleet kävelyllä

''Kun helvetissä ei ole tilaa, kävelevät kuolleet maan päällä.'' George Romero nosti elävät kuolleet haitilaisista höpöhirviöistä länsimaiseksi hirviöarkkityypiksi mainiossa Living Dead -trilogiassaan Night/Dawn ja Day Of The (Living) Dead. Nämä veijarit halusivat vain yhtä asiaa: ihmislihaa.

Romeron elokuvat poikkeavat (pääasiassa italialaisista) jäljittelijöistään lähinnä siinä, että niissä on muukin pointti kuin tehosteilla mälläämäminen. Dawn

Of The Deadissa joukko eläviä on kuolleiden saartamina tavaratalossa, ja elokuvan sanoma paljastuu kun käy Anttilassa perjantai-iltapäivisin.

Romeron panos mytologiaan on a) elävän kuolleen tappama herää eloon (fiksut vainajat nimittäin yleensä syövät vain sen verran, että uhri pystyy joten kuten kuten liikkumaan vielä aterian jälkeen) ja b) elävän kuolleen etuliite poistuu aivot tuhoamalla. Yleensä tarkoitukseen käytetään ampuma-asetta, lapio tai ruuvimeisseli käy luonnollisesti myös.

Ubi-Soft tarttui tähän mielenkiintoisen aiheeseen lähinnä Dawn Of The Deadin pohjalta pelissä **Zombi**. Perusjuonena ryhmä eläviä on tehnyt pakkolaskun kuolleiden hallitsemaan tavarataloon, ja tarkoitus on löytää lisää bensaa helikopteriin että matka jatkuu. Peliformaatti on sellainen Dungeon Master -tyyppinen (ihan vähän). Sääli, että pelin teknisen toteutuksen tasosta päätellen se on elävien aivokuolleiden ohjelmoima. Grafiikka on surkeaa, lisäksi jokainen, siis jokainen ruppuinen ruutu ladataan erikseen ja liikuminen on avutonta (kääntyä ei voi). Hauskinta pelissä on ampua elävän kuolleen pää mäsäksi, jolloin tämä kaatuu todella kuollena maahan. Niin kuin itse pelikin säännöllisesti tekee.

Pohja on hyvä, peli-idea on hyvä, mutta metsään mennään niin että kuusikko raikuu ja kuolleet herää.

Demonien kynsissä

Sam Raimi on vastuussa paitsi Darkmanista myös sellaisista uljaista luvuista kauhuelokuvassa kuin **The Evil Dead** ja **Evil Dead II**. The Evil Dead on estoton läträys, jossa ryhmä amerikkalaisia tyhjäpäitä herättää erämaamökillä demonin henkiin, jonka jälkeen tämä kamerassa koskaan näkymätön veijari alkaa muuttaa ystävyksiä rääkyviksi pahajaisiksi. Elokuva on äärimmäinen "teenkill"-elokuva, jonka kakkososa on vielä hauskempi, joskaan ei yhtä armoton.

Palace koetti vangita tämä uljaan näkemyksen peliin, jossa linnunsilmäperspektiivistä kuvattu Ashley yritti suojella kuitenkin lopulta demoneiksi muuttuvia ystäviään Pahalta paukuttamalla ovia ja ikkunoita sen nokan edestä kiinni, ja kun imagomuutoksen kokenut ystävä syöksyi Ashleyn kimppuun tämä paloiteltiin. Mutta niin vain rynnivät kappaleetkin sankarin kimppuun. Valitettavasti puuttuva veri, kömpelö grafiikka ja kankea pelattavuus tekevät pelistä korkeintaan mielenkiintoisen kuriositeetin.

Missä vika?

Pääsääntöisesti kauhupelit ovat kuin ihmissuden uhreja: tärkeitä paloja puuttuu eikä sydän ole mukana. Muutama vakavasti otettava yrittäjä hautautuu Halinallet Hautausmaalla -henkisiin viritelmiin. Toivottavasti tulevaisuus tuo muutoksen tullessan, jollei muuten niin ainakin kukkahattutätien kiusaksi.

Elviran silmiinpistävä haukka



Alien	—	C-64	75
Elvira	Accolade	Amiga, Pc	89
Evil Dead	Palace	C-64	70
Friday The 13th	Domark	C-64	65
Horror Zombies...	Millenium	Amiga, ST	80
Hounds Of Shadow	EOA	Amiga, ST, PC	65
Jack The Ripper	CRL	C-64	75
Lurking Horror	Infocom	C-64, ST, Amiga, PC	90
Nightbreed-Action	Ocean	Amiga, ST, 64	79
Nightbreed-Inter	Ocean	Amiga, ST	75
Night Hunter	Ubi-Soft	Amiga, ST	89
Personal Nightmare	Horrorsoft	Amiga, ST	75
Rats	—	C-64	85
Zombi	Ubi-Soft	Amiga, ST, C-64	70

Kauhua kompuutterilla.

Kuurupiiloa mörköjen kanssa



Dungeon Masterin PERILLISET

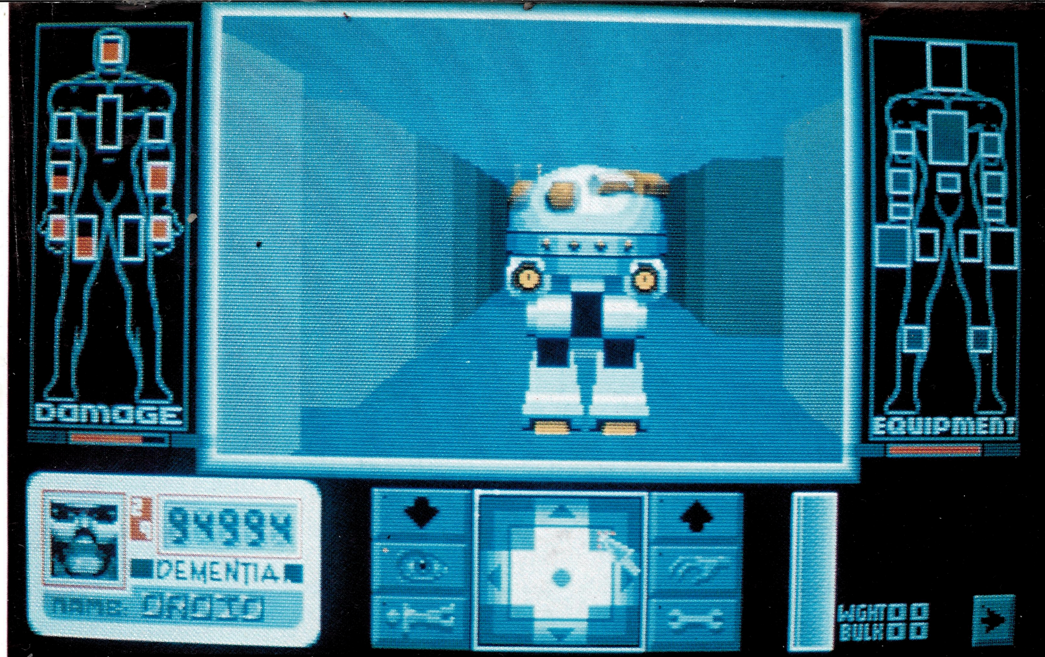
Pari kertaa vuosikymmenessä sattuu niin onnekkaasti, että pelin suunnittelija saa kaiken loksahtamaan kohdalleen. Tuloksena on oman lajityyppinsä perusteos, johon jäljittelijöitä verrataan vielä vuosienkin kuluttua. Yksi harvoista klassikkosarjaan yltäneistä on Dungeon Master, joka on edelleen oman alansa ykkönen.

JUKKA TAPANIMÄKI

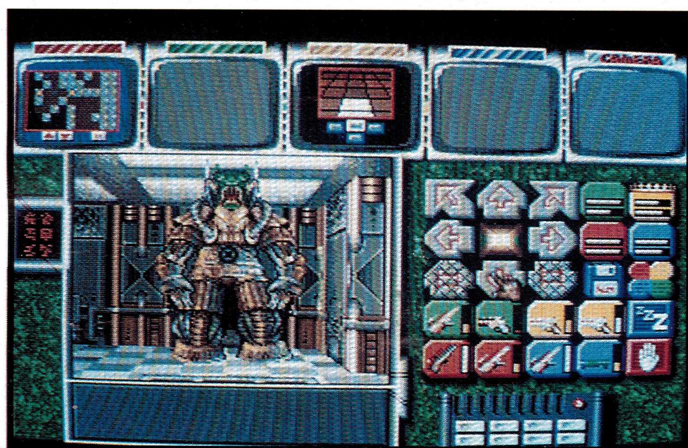
Dungeon Master putkahdettua maailmaan muutama vuosi sitten Mira Mesassa San Diegon lähistöllä se loi välittömästi uudet standardit pelaamiselle. Ei hullumpi suoritus, kun ottaa huomioon, että FTL eli Faster Than Light oli aikaisemmin keskittynyt lähinnä oikeinkirjoitusta tarkistaviin hyötyohjelmiin.

Suoria Dungeon Master -klooneja on ilmaantunut vähemmän kuin olisi odottanut. Sen sijaan on löydettävissä melkoinen määrä pelejä, joille on yhteistä kolmiulotteisen näkövinkkelin hyödyntäminen ja liikkuminen jalan. Muilta osin ne ovatkin perin kirjavaa joukkoa.

Roolipelimäisissä varianteissa on tyypillisesti neljän hahmon tiimi, jonka jäsenten taidot kehittyvät pelin aikana. Selkeimmillään periaate on esillä itse Dungeon Masterissa, jossa miekkailua oppii miekkailemalla ja taikuutta taikomalla. Toisessa äärilaidassa ovat graafista seikkailua muistuttavat pelit, joissa harhaillaan yksin ja taito-tai kokemuspisteitä ei tunneta. Toinen jakoperuste on tapahtumapaikka: pelit si-



Corporation: "arvaa-mikä-tasku" -ergonomiaa.



Tässä vaiheessa Captivea on loppu lähellä: pelin ja sinun.

joittuvat joko perinteeseen miekan ja magian maailmaan tai korkeateknologiseen ympäristöön. Välimuotoja ei juurikaan löydy.

Hengissäpysymisen taito

Mikä sitten tekee Dungeon Masterista niin vaikuttavan? Tärkeää on tietysti jokaista mutkaa ja käytävää myöten uskottavasti hahmoteltu kolmiulotteinen ympäristö, joka luo niin intensiivisen tunnelman, että nurkan takaa eteen loikkaava hirviö saa aidosti pelästymään. Uskottavuutta on omiaan lisäämään äärimmäisen joustavaksi hiottu pelisysteemi, jonka ansiosta suurin piirtein kaikki mitä pelaaja suinkin voi keksiä on myös mahdollista. Jos haluaa paremman puutteessa heittää muumiota loppuun palaneella soihdulla, niin siitä vain, mikään ei estä.

Ehkäpä oleellisinta on sittenkin se tapa, jolla pelaaja houkutellaan loputtomasti maan alle jatkuviin vankityrmiin apunaan vain muutama puolialaston kaveri, vähän magiaa sormenpäissä ja oma neuvokkuus. Harva peli onnistuu yhtä tehokkaasti herkistämään eloonjäämisviettiä.

Toistaiseksi DM:n tasolle on yltänyt puhtaasti vain **Chaos Strikes Back**, mutta se onkin DM:n suora jatko-osa, jossa on täysin identtinen pelisysteemi. Erona ovat sitkeämmät vastustajat, visaisemmat ongelmat ja mutkikkaammin rakennettu luolasto. Lisääntynyttä vaikeutta lieventää mahdollisuus imaista vanhoista DM tallennuksista käyttöön ryhmä kaiken kokeneita konkareita. Asian ikävämpi puoli on siinä, että alkuperäisen DM:n missainneilla on edessään kovat ajat.

Pakenemisen taito

DM:n universumiin kuulumattomista peleistä vaikuttavin on **Captive**. Tämä neljän droidin avulla järjestettävän vankilapaon ympärille rakennettu eepos on monessa suhteessa esikuvansa kaltainen olematta kuitenkaan suora kopio. Merkittävin ero on ympäristön futuristisuus, mikä näkyy varaosien käytössä, mahdollisuudessa rakentaa tehokkaampia droideja raaja kerrallaan sekä loitsujen korvaamisessa teknisillä apuvälineillä kartoituslaitteista vakoilukameroihin.

Uusien ideoiden lisäksi Captive on täynnä hienovaraisia muunnelmia DM:n pelisysteemistä. Esimerkiksi ravinto on korvattu pistokkeista imettävällä energialla. Kaikille taidoille erikseen hankittavan kokemuksen sijaan jaossa on yleisiä kokemuspisteitä, jotka on jaettava robotiikka- ja taistelutaitojen kesken. Suurin parannus on tappotehossa, sillä Captivessa ei hienostella ase toisessa kädessä ja kilpi toisessa, vaan viholliset eliminoidaan kahdeksankätisesti soitettavalla tulikonsertolla.

Captiven mekaanisissa vipu- ja koodisysteemeissä ei ole ylletty lähellekään DM:n ongelmien tasoa, mutta on niissäkin oma hohtonsa. Kun seinä kolahtaa kiinni selän takana, on pakko jatkaa matkaa löytääkseen jostain salaoven vapauttavan vivun. Syntyvä paluuta ei ole -asetelma lisää kummasti tiukan eloonjäämistaistelun tuntua, joka on yksi DM:n olennaisimmista piirteistä.

Pelin ainutlaatuisin piirre on architect-systeemi, joka ansiosta seikkailu on käytännössä päättymätön. Yhdestätoista sokkelosta muodostuvan tehtävän selvittyä jäljellä on tuhansia uusia, joissa peli jatkuu aina siitä mihin se jäi. Joidenkin tietojen mukaan sokkeloita olisi yhteensä hulppeat 64900.

Hiilikopiot

DM:n ansiolistaan on lisättävä kyky houkutella kaikenkarvaiset ideavarkaat esiin koloistaan. **Bloodwych** kuppasi DM:n sisältöä sellaisenaan, **Galdregons Domain** oli yritys tehdä klaustrofobista luolaseikkailua laajempi fantasia ja **B.S.S. Jane Seymour** puolestaan siirsi ideat avaruusaikaan.

Näistä heppoisin yritelmä on Galdregons Domain, joka putoaa vakavasti otettavien DM:n haastajien ulkopuolelle siksi, että seikkailemassa on vain yksinäinen rintakarvoja pöyhistävä barbaari ja roolipelimäinen urakehitys on unohdettu. Peliä latistamassa on lisäksi liian yksinkertainen taika- ja taistelusysteemi sekä tylsät keskustelut vastaantulijoiden kanssa. Grafiikan paikoittaista kauneutta ei voi kiistää, mutta tunnelman kannalta olennainen kolmiulotteisuus on tuhottu minimaalisella näkyvyydellä. Mahdollisia reittejä ei edes näe ennen kuin kääntyy katsomaan.

Suorien DM-kloonien etujoukkoon kuuluu Bloodwych, joka sisältää kaikki tutut peruselementit: suljetun luolaympäristön, nelimiehisen ryhmän ja kehittyvät taidot. Ainutlaatuiseksi pelin tekee mahdollisuus kahden pelaajan rin-



nakkaiseen harhailuun kahtia jaetulla ruudulla, mutta muuten se tuntuu DM:n typistetyltä versiolta. Taisteluissa tiimi on liian omaaloitteinen ja loitsusysteemistä puuttuu hohto. On tietysti helpompi poimia loitsukirjasta valmiita muminoita kuin sekoitella niitä riimuista, mutta pelaajallekin pitäisi jättää jotain puuhailua.

Myöskään 3D-maisema ei ole yhtä vaikuttava kuin DM:ssä, vaikka se onkin rakennettu samalla periaatteella. Esikuvasta eroavaa sisältöä on pyritty lisäämään keskusteluilla, mutta DM:n salaperäisissä seiniin kirjoitetuissa viesteissä oli sentään enemmän hohtoa kuin tyhjänpäiväisissä hölinöissä.

Robottipaimen

Tieteishenkisiä DM-sovituksia ovat Captiven lisäksi B.S.S. Jane Seymour ja Xenomorph (jälkimmäistä ei valitettavasti saatu testiin). Avaruusalusten sisätiloihin sijoitettu B.S.S JS on tutusta toteutustavastaan huolimatta harhautunut varsin kauas DM:n ideamaailmasta. Vierain piirre on alusten korjaustöihin liittyvät toistuvat rutiinityöt, joiden vuoksi pelaaja tuntee itsensä ennemminkin putkimieheksi kuin suureksi seikkailijaksi. Pelistä on jäänyt puuttumaan olennainen eteenpäin puskemisen tunnelma keinolla millä hyvänsä.

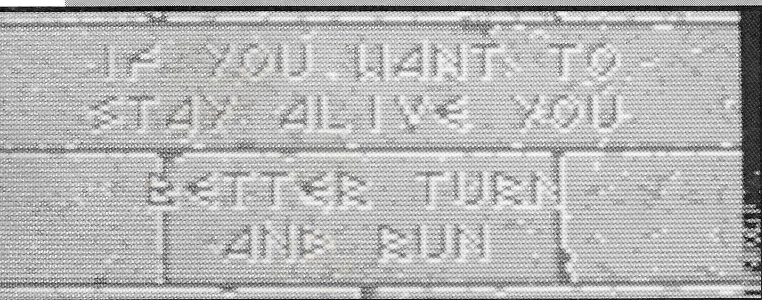
Toinen ratkaiseva ero on siinä, että yksinäisellä sankarilla on apunaan peräti kuusi ohjelmoitavaa erikoisdroidia, joita voi laajentaa moduulien avulla. Tällä on tavallaan korvattu roolipelimäinen uusien taitojen oppiminen. Ideat eivät aivan sataprosenttisesti toimi, sillä lopputulos on tarpeettoman monimutkainen taisteluiden jäädessä sivuseikaksi.

Vektorikokeiluja

Jos joku joskus kysyisi, mikä on ollut kaikkien aikojen vaikeimmin arvosteltava peli, vastaus olisi **Corporation**. Megapisteitä Brittilehdissä niittänyt Coren vektorigraafinen teos on ni-

NIKO NIRVI

...ja mitä niissä tehdään



Captive
Mindscape

Pelaaja on maailmankaikkeuden pahin ja ilkein mies, jota pidetään vankina massiivisesti vartioidulla avaruusasemalla. Hänelläpä onkin kannettava kone, jolla pystyy ohjaamaan neljän droidin ryhmää, mutta droiditpa eivät pääsekään suoriksi avaruuasemalle, vaan joutuvat etenemään kymmenen tukikohdan kautta. Tehtävä näissä on kaksijakoinen: hanki planeettaluotain, jotta seuraava tukikohta löytyy, ja pamauta koko hoito ilmaan generaattorihuoneeseen pudotettavalla räjähdekimpulla. Sanomattakin on selvää, etteivät tukikohdat ole autioita, vaan todella kirjava eliö/oliosfääri täytyy myös käsitellä.

Dungeon Masterin opit on sisäistetty: kaikki toimii kuin kello. Ainoa valitus yksinkertaisista 'ongelmista', mutta reipas lahtimeininki ja käytännössä päättymätön haaste enemmän kuin tasapainottavat. Klassikko.

Dungeon Master
FTL

Mahtava velho töpeksii jakautuen hyvään ja pahaan puoliskoon. Paha puolisko lymyilee luolaholviston pohjalla, hyvä ottaa kontaktin apulaiseensa, joka pistää neljä sankaria matkalle kohti tuntematonta osapuilleen tyhjin käsin. Päätarkoitus on löytää Firestaff, koota se toimintakuntoon ja keksiä sille käyttötarkoitus.

Matkaa hidastaa joukko epämiellyttäviä tuttavuuksia. Magia mäiskyy, miekka laulaa ja välillä aivotkin hyrräävät. Ohjekirjaa ei tarvita kuin selvittämään taikariimujen merkitys. Kahden—neljän riimun yhdistelmistä syntyvät taiat ovat niin loogisia, että pelaaja pystynee päättelemään ennen aikojaan muutaman.

Klassinen peli, yksi maailman parhaista.

Chaos Strikes Back
FTL

Kaaoslordi ei kukistunut, vaan yrittää comebackia.

Linnoituksen keskellä on pylväs, jonka on kiinnitetty neljä palaa corbum-nimistä mineraalia. Jos 'joku' ei niitä siitä poista ja heitä tuliseen pätsiin, pystyy kaaoslordi palamaan täysissä voimissaan, mikä on ikävä uutinen maailmankaikkeudelle.

Chaos... sisältää Dungeon Masteria kiperämpiä ongelmia ja hirveämpiä hirviöitä, vaikka moni tuttu inhotus näkyykin. Muuten Dungeon Masterin ylistys sopii suoraan.

Maailmalla väitetään, että Chaos on niin kiperä peli, ettei ilman Dungeon Masterin selvittänyttä konkarikaartia pärjää. Höpö höpö, täysin nollapisteestä lähtevä porukka selviää mainiosti, itse asiassa lopussa päin monta kertaa paremmin. Hiiren jatkeesta se on kiinni.

Galdregon's Domain
Pandora

Mezronin maata uhkaa Azazael, jonka saa nitistettyä Zatorin viidellä kivellä. Yksinäinen barbaari ottaa tehtävän vastaan ja käy taistoon pikkuspritejä vastaan. Paras vihje heti nimissä: pistä yleisimmät kirjaimet peräkkäin, niin tulos on zzzz...

Simppeli peli änkeää yhteen kaikki huonon kloonin virheet: navigointiin kelpaamaton ympäristögrafiikka, vakuuttamattomat vastustajat, ei tasokehitystä ja kertakäyttötaiat. Ainoa kehun aihe 64 väriä Amigassa, tekisivät sitten demoja ja jättäisivät pelinsuunnittelun niille jotka osaavat.

Bloodwych
Imageworks

Bloodwych on linna, jonne on jemmattu neljä kiveä, joilla näppärä kaveri tuhoaa koko maailmankaikkeuden. Tai jos kivet tuhoaa niin sitten ei. Neljän sakarin ryhmä tietää tehtävänsä.

Parasta yhtäaikainen kaksinpeluumahdollisuus. Grafiikka on pelialueen pienuudesta johtuen aika kökköä, varsinkin vastustajat. Käyttäjäliittymä on suoraan sanoen sekava, ja taikojen etsiminen rassaa, loitsukirjan sivut kun kääntyvät hitaasti ja arvokkaas-

mittäin kiusallisen tasapuolinen sekoitus nerokkuutta ja typeryyttä.

Roolipelimäisyyttä ei ole mukana sen enempää, kuin että alussa valitaan sankari suorituskyvyltään erilaisista ihmis- ja robottihahmoista. Samalla ladotaan taskuihin korkeateknologiaa rahan ja tilan sallima varasto. Loppu onkin tiheätunnelmaista räiskintää käytävien sokkeloissa.

Tämän etsi ja tuhoa -seikkailu ei kestä jatkettua pelaamista kolmesta syystä. Ensinäkin ohjelma kaatuilee ja on muutenkin buginen. Toiseksi käyttöliittymä on heikkotasoinen: liikkeiden kontrollointi on epämääräistä ja niinkin itsestään selvä asia kuin inventaario on unohtunut jonnekin suunnitelupöydän sotkuihin. Esimerkiksi jos tarvitsee kiireesti lääkitystä, on käytävä läpi taskut yksi kerrallaan. Kolmas ja tuskallisin heikkous on täydellisen vapauden tarjoava 3D-ympäristö. Alkaa kummasti arvostaa DM:n neljän ilmansuunnan liikesysteemiä, kun on aikansa hoiperrellut seiniä päin ja yrittänyt saada tokti. Lisäsuunnittelulla peli olisi paljon parempi. Ensimmäinen datalevyke jo saatavissa.



BSS Jane Seymourin "hirviöitä".

Corporation
Core Design

Kybernetiikkaan erikoistunut jättiyhtiö UCC ei kasvata omaisuuttaan pelkästään halvoilla PC-klooneilla, vaan myös geenimanipulaatiolla kehitetyillä hirviöillä, joita tarjotaan puolustusvoimien käyttöön. Tämä on laitonta, mutta todisteet puuttuvat. Pelaajan tehtävä on tunkeutua rakennukseen, löytää otuksen sikiö ja selvitä hengissä takaisin.

Hyvät ideat hukkuvat täysin käsittämättömään ja epäpelattavaan kokonaisuuteen. Jostain syystä kuitenkin lähinnä brittilehdistö (ja Tapanimäki, hähä) ilman soraääniä kehui pelin taivaisiin asti. Datalevyke saatavissa, jummi.

BSS Jane Seymour
Gremlin Graphics

Alkutilanteessa sankari kömpii ylös kryogenisesta kapselistaan todetakseen, että iloisen kotiinpaluun sijaan edessä onkin pelastusoperaatio biologisilla tutkimusaluksilla. Kahdenkymmenen aluksen laivasto, lippulaivana BSS Jane Seymour, on kärsinyt kriittisiä vaurioita, miehistö on talviunessa ja kaiken päälle käytävillä kuljeskelee häkeistään karanneita eliönäytteitä.

Pelaajan täytyy korjata alukset, apuna on kuusi droidia, joita voi ohjelmoida ja laajentaa esimerkiksi korjaus- ja lääkintämoduuleilla, mutta vaatii turhan paljon kärsivällisyyttä käyttää apuvoimia muuten kuin komentamalla ne seuraamaan. Jos esimerkiksi haluaa droidin hakevan tietyn esineen tietystä huoneesta, on muistettava kummankin koodinumero.

Periaatteessa OK, mutta pitkäpiimäinen ja graafisesti lapsellinen peli.

Drakkhen
Infogrames

Lohikäärmeet ovat kuolleet, paitsi Drakkhenin saarella, jossa liskopoula suunnittelee maan uudelleenasutusta. Ikävä kyllä ihmisrotu täytyy deletoida, joten neljän sankarin on matkustettava saarelle liskouhkaa torjumaan.

Graafisesti ja auraalisesti vaikuttava, pelityylikin ihan OK runsaan totuttelun jälkeen (ulkona voi ilmansuunnat päätellä vain auringon asemasta), mutta jotenkin tuntuu ettei pelissä ole tarpeeksi sisältöä. "Kerrasta poikki" -ongelmat ovat epäreiluja. Kuuluu laajaan "tosi hyvä, jos.."-sarjaan.

Dungeon Master

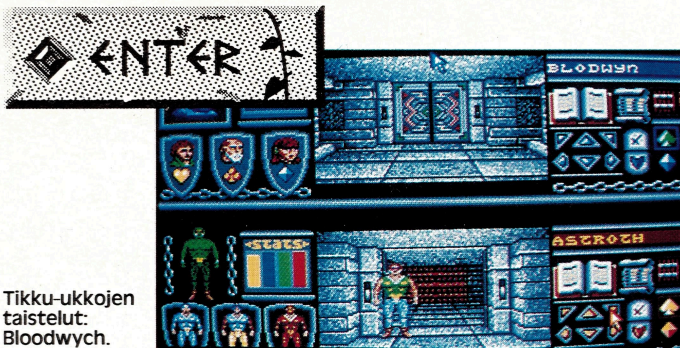
Julkaisija:	FTL
Saatavissa:	Amiga, ST, PC (luvattu jo vuoden)
Ympäristö:	Tyrmät
Toteutus:	Piirretty 3D
Tiimi:	4 (erikoisaloja taistelija, velho, ninja ja pappi)
Kehittyvät taidot:	On
Taistelu:	Lähi- ja kaukoaseita joka makuun
Magia/high-tech:	Kattavat riimuloitsut kuudella teholla
Ergonomia:	Erinomainen
Arvosana:	**99**

Chaos Strikes Back

Julkaisija:	FTL
Saatavissa:	ST, Amiga
Ympäristö:	Tyrmät
Toteutus:	Piirretty 3D
Tiimi:	4 (erikoisaloja taistelija, velho, ninja ja pappi)
Kehittyvät taidot:	On
Taistelu:	Läheltä ja kaukaa monipuolisesti
Magia/high-tech:	Riimuviritelmiä kuudella teholla
Ergonomia:	Erinomainen
Arvosana:	**98**

Captive

Julkaisija:	Mindscape
Saatavissa:	Amiga, ST
Ympäristö:	Tukikohtia + avaruusasema
Toteutus:	Piirretty 3D
Tiimi:	4 droidia
Kehittyvät taidot:	On
Taistelu:	Aseistusta avokämmenestä järeään tykistöön
Magia/high-tech:	Nerokasta teknologiaa
Ergonomia:	Riittävä
Arvosana:	**97**



Tikku-ukkojen taistelut: Bloodwych.

kuraisen hitaasti kääntyvään näkökenttään takaa hyökkäävää hirviötä. Aivan oma lukunsa on grafiikka: loputtomia steriileitä käytäviä ja kaiken huipuksi kaikki kerättävät roinat on kuvattu saippuakuplan näköisinä klöntteinä, koska ohjelmoijilta loppui muisti kesken.

Infogramesin **Drakkhenissa** vektorigrafiikan käyttö on onnistunut paria pykälää paremmin. Syynä on se, että taistelu ja liikkuminen on pidetty erillään ja lisäksi vektoreiden ja spritegrafiikan sekasotkua käytetään vain avoimessa maastossa. Mörön keskeyttäessä etenemisen nelimiehinen tiimi hajaantuu maisemaan ja aloittaa vihulaisen mätkimisen asein tai loitsuin. Systeemin paha puoli on siinä, että pakenemiseen ei anneta tilaisuutta.

Sisätiloissa toteutus on lähempänä Lucasfilmin graafisia seikkailuita. Nelimiehisen tiimin jäsenet on kuvattu sivulta yksilöinä ja he voivat jopa hajaantua kukin omille teilleen. Toteutustapansa vuoksi Drakkhen ei oikeastaan kuulu varsinaiseen DM-perheeseen, mutta sisältää kuitenkin sen verran yhteisiä elementtejä, että on mukaan päässyt..

Drakkhen on tyyppiesimerkki ranskalaisesta tyylistä niin hyvässä kuin pahassakin. Kuvia kumartelemattoman kokeellisuuden vastapainona on se, että gallialaisilla ei ole harmainta aavistusta sanan ergonomia merkityksestä. Ikoniohjaus on täynnä yllättäviä ratkaisuja, joita saa hakea oppaasta toiseenkin kertaan, ja loitsujen käyttöä ei ole selitetty tarpeeksi tyhjentävästi. Ongelmatkin ovat sitä luokkaa, että jos onneton sankari astuu laskusillalle, niin VLADA-BOOM, jäljelle jää vain verinen pläntti.

Tässä luetelluista tuotteista voi päätellä ainakin sen, että DM on niin tyhjentävä esitys aiheesta, että uusilla ideoilla on lähinnä taipumus pilata koko peli. Ainoa poikkeus on Captive, jonka uutuudet ovat loppuun asti harkittuja. Suurimmat toiveet tulevasta antaa itse FTL, joka on lupaillut junior- ja expert-versioita Dungeon Masterista. Jäämme odottamaan suurella mielenkiinnolla.

Bloodwych

Julkaisija:	Image Works
Saatavissa:	Amiga, ST, C-64
Ympäristö:	Tyrmät
Toteutus:	Piirretty 3D
Tiimi:	4 (erikoisaloja taistelija, velho, "yleismies" ja jousimies)
Kehittyvät taidot:	On
Taistelu:	Yksinkertaiset lähi- ja kaukoaseet
Magia/high-tech:	Valmiit loitsut ja uusiakin oppii
Ergonomia:	Menettelee
Arvosana:	**83**

B.S.S. Jane Seymour

Julkaisija:	Gremlin
Saatavissa:	Amiga, ST
Ympäristö:	Avaruusalukset
Toteutus:	Piirretty 3D
Tiimi:	1 (apuna 6 droidia)
Kehittyvät taidot:	Ei
Taistelu:	Lähietäisyydeltä tähdäten
Magia/high-tech:	Ohjelmoitavia ja laajennettavia droideja
Ergonomia:	Hyvä
Arvosana:	**82**

Drakkhen

Julkaisija:	Infogrames
Saatavissa:	Amiga, ST, PC
Ympäristö:	Keskiaikaista ympäristöä taivasalla ja sisätiloissa
Toteutus:	Ulkona 3D (vektori + spritet), sisällä sivukuva
Tiimi:	4 (erikoisaloja taistelija, partiomies, velho ja pappi)
Kehittyvät taidot:	On
Taistelu:	Sekavia lähikahinoita
Magia/high-tech:	Valmiita loitsuja, joita käytetään tähdäten
Ergonomia:	Huonosti suunniteltu
Arvosana:	**80**

Corporation

Julkaisija:	Core Design Ltd
Saatavissa:	Amiga, ST
Ympäristö:	Monikerroksinen rakennus
Toteutus:	3D vektori- ja spritegrafiikka
Tiimi:	1 (ihmis- tai robottihahmoista valittava)
Kehittyvät taidot:	Ei
Taistelu:	Ammuskelua tähdäten eri etäisyyksitä
Magia/high-tech:	Kivaa teknologiaa, mutta liian vähän
Ergonomia:	Mitä se on?
Arvosana:	**74**

Galdregon's Domain

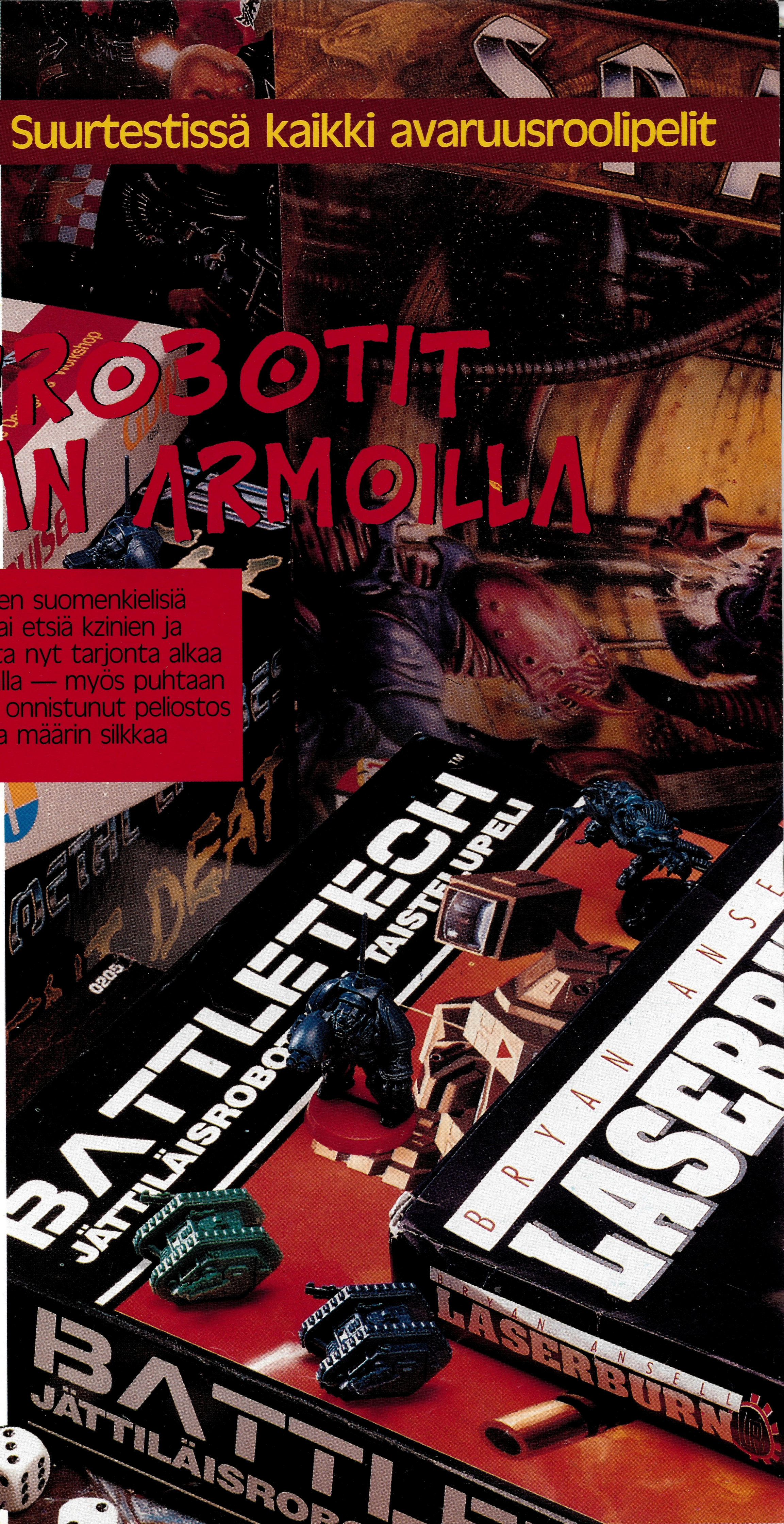
Julkaisija:	Pandora
Saatavissa:	Amiga, ST
Ympäristö:	Keskiaikainen vaihteleva maisema
Toteutus:	Piirretty 3D yhden huoneen näkyvyydellä
Tiimi:	Kovin on yksinäistä
Kehittyvät taidot:	Ei
Taistelu:	Tylsää lähikahinointia
Magia/high-tech:	Muutama valmis käärö
Ergonomia:	Kohtalainen
Arvosana:	**67**

JYRKI J.J. KASVI

Suurtestissä kaikki avaruusroolipelit

JÄTTIROBOTIT NOPAN ARMOILLA

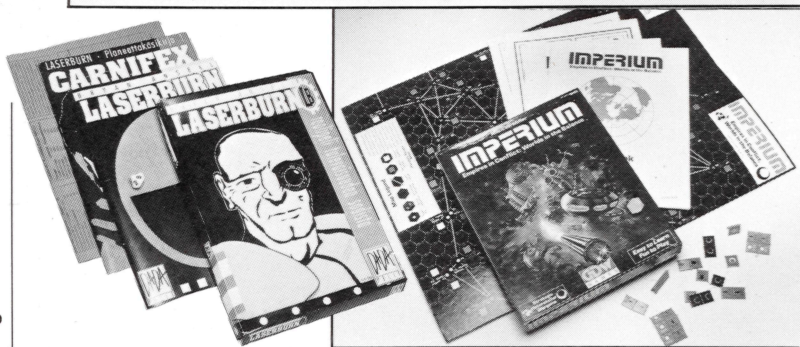
Vielä pari vuotta sitten suomenkielisiä rooli- ja lautapelejä sai etsiä kzinien ja vargien kanssa, mutta nyt tarjonta alkaa olla jo kysynnän tasalla — myös puhtaan roskan osalta. Niinpä onnistunut peliostos on yhä suuremmassa määrin silkkaa onnen kauppaa.



Roolipelit on totuttu kautta niiden lyhyen historian jakamaan fantasia- ja tieteispeleihin. Tätä monotoniaa ovat olleet rikkomassa vain Lovecraftin Cthulhulaista mystikkaa (Phnagll mwanfh Cthlhuuuh r'lyehhwgh n'glll!) hyödyntävä kauhupeli **Cthulhun kutsu** sekä joukko agentti- ja supersankaripelejä (yäk!). Roolipeleistä puhuttaessa käsitellään kuitenkin jostain syystä useimmiten pelkkiä fantasiapelejä ja jätetään tieteispelit kokonaan keskustelun ulkopuolelle.

Siksi keskitymme tieteisroolipeleihin, joiden kimppuun toimitus laski miekan ja magian puolella lohikäärmeenkyntensä näyttäneen arkkimaagi Wexteenin. Galaktisten imperiumien sotapäälliköiden esikunnista onkin tuon kohtalokkaan päivän jälkeen kaikunut lähinnä tasaisen epätoivoista vikinää.





Öljymaa nimeltä Suomi

Sekä ajassa että paikassa lähimmäs Koto-Suomea sijoittuu Finnish Game Housen suomentama Game Designers' Workshopin roolipeli **Twilight: 2000**. Pelaajat löytävät itsensä ydinsodan jälkeisestä Euroopasta, jonka valtiot ja armeijat ovat hajoamistilassa. Alkuperäinen Twilight: 2000 keskittyy lähinnä Keski-Eurooppaan tai Amerikoihin, mutta Finnish Game House on tuottanut erityisesti suomalaisia silmällä pitäen Pohjoismaat-lähdekirjan sekä Pohjolaan sijoittuvan seikkailun **Kööpenhaminaan** (matkan varrella kokka tosin hieman kääntyy).

Twilight 2000:n Suomella menee muuhun maailmaan verrattuna suhteellisen hyvin. Vain Santahaminaan, Porvooseen ja Naantaliin on isketty ydinasein, ja maataistelut ovat rajoittuneet Suomen Lapin kautta koukkineiden Varsovan Liiton ja Naton armeijoiden murskaamiseen (pientä kontrastia amerikkalaisten peleihinsä ymppäämään Suomi-kuvaan jomman kumman osapuolen käsikassarana).

Sodan jälkeisen suomalaisen yhteiskunnan kuvaus herättää kuitenkin melkoista epäuskoa. Todennäköisesti Amerikasta omaksuttu näkemys anarkiasta kriisin vääjäämättömänä seurauksena on vahva, eikä Suomessa näemmä ole muuta energian lähdettä kuin öljy. Miksi Porvoon ja Naantalin jalostamot kannattaa muka tuhota, kun raakaöljyä ei saa yhtään mistään? Paljon ennemmin pitäisi nuijia Suomen vesivoimalat tekojärvineen kaikkineen, etteivät edes sähköveturit pääsisi liikkeelle. (Kiitos vihjeestä, toivoo Vihamielinen Valtio.) Myös häkäpönttöautot on unohdettu. Ja sitten ne Helsinkiä terrorisoivat jengit — hohhohhhooo, antakaa minulle risa ritsa ja päivä aikaa...

Tähtitie 66

Tie Tähtiin 2300 on klassistakin klassisempi tieteisroolipeli, jossa ihmiskunta laajenee maailmankaikkeuteen niin lujaa kuin avaruusaluksella pääsee. Jokaisella uudella planeetalla on tietenkin tarjota uusia vaaroja ja seikkailuja, eikä ihmisluonnekaan ole päässyt pahemmin vuosisatojen saatossa jalostumaan.

TT 2300 on mielestäni Twilight 2000:n tapaan vasta pelin sääntöjen muodostama perusrunko, eikä sille ole vielä saatavilla Twilight 2000:n tasoista suomenkielistä lisämateriaalia. Pelinjohtajan nälkäisen mielikuvituksen varaan jää miten hyvän seikkailun pelaajat saavat kokea. Hyvän roolipelinhän tunnistaa juuri sääntöjä rikastavasta täysin turhasta erkki-foo-barista, joka luo pelaajille ja pelinjohtajalle oikean ilmapiirin.

Laserburn on periaatteessa vielä roolipeli, mutta toiminnaltaan hyvin lähellä strategiapeliä. Se on suunniteltu alunperin muiden tieteispelien taistelusäännöiksi, mutta projekti karkasi itsenäiseksi peliksi, jossa pari-kolmekymmentä miniatyyriä käy toistensa kimppuun. Nopeana pikatappeluksena Laserburn on omiaan, mutta enempää siltä ei pidä vaatia.

Laserburnin pahimpana puutteena ovat sen ohessa olevat värilliselle paperille valokopioidut(!) apuvälineet. Esimerkiksi räjähdyskaaviot käsketään saksia omin käsin paperista irki. Kaiken tällaisen tulisi olla valmiiksi leikattua tavaraa ja valmistettu mieluiten kunnolla painetusta kartongista tai muovista. Sääntökirjojen painoasuun verrattuna kontrasti on niin suuri, että herää epäilys näiden apuvälineiden unohtumisesta tuotantovaiheessa. Ne on ympätty mukaan jälkikäteen, kun jonkun päähän nousi karmea ajatus, että jotain puuttuu...

TT 2300:n, Twilight 2000:n ja Laserburnin kaltaisilla käännetyillä peleillä on se etu, että niistä ovat lastentaudit karsiutuneet kovassa kansainvälisessä kilpailussa. Kaikki ovat kuitenkin sieltä suppeammasta päästä maailman pelitarjontaa, ja henkilökohtaisesti pidän enemmän MegaTravellerin kokoisista tai sitäkin laajemmista peleistä, semminkin jos tarjolla on runsaasti kaikenmoista lisämateriaalia.

Kaikki kolme turvautuvat muuten 10-sivuiseen noppaan — käsittämättömään, epäsäännölliseen(!) kapistukseen, jonka jokainen kunnon pelimies korvaa uskollisella 20-sivuisellaan.

Metallihiki jähmettää

Naiset ovat rautaa ja mikseivät miehetkin, kunhan astuvat jättiläismäisen taistelurobotin battlemechin ohjaimiin. Transformerseista sun muista tinaukoista alkanut jättiläisrobottimania ei ota laantuakseen, ja niinpä **Battletech** on mainostajien mukaan maailman suosituimman tieteislautapelin lisäksi ainakin 4 tietokonepelinä, läjänä kirjoja sekä tv-sarjana. (Laadukkuudestaan huolimatta sitä tuskin koskaan nähdään Suomessa. Vain japanilaiset tuntuvat tajuavan, että myös nuoret ja aikuiset pitävät hyvistä piirretyistä. Japanilaiset käsittelevätkin piirretyissään sellaisia aiheita, että Suomen televisioon piirretyt valkkaava nutturakopla ei ole niistä ilmeisesti koskaan kuullutkaan.)

Battletech on on hyvin viihteellinen mäiskintäpeli, joka kärsii ainoastaan uskottavuuden illuusion täydellisestä puutteesta. Uskottavuuden eteen on tehty jopa melkoisesti töitä yrittämällä selittää taistelurobottien toimintaperiaate edes likipitäen loogisesti. Mutta se, että ne kaikki kärsivät patologisesta lämpöhalvauksesta, on käsittämätöntä. Moisen systeemin suunnittelija olisi teloitettu minkä tahansa perimysvallan sotalordin talossa välittömästi!

Sanat jäähdytysripa tai lämmönvaihdin ovat perimyssotien jälkeisessä maailmankaikkeudessa ilmeisen tuntemattomia. Sen



Joka pakkauksessa on roinaa koko rahan edestä.

sijaan seisominen polviaan myöten mutaisessa lammikossa auttaa omaan hikeensä hukkuvaa robottia kummasti... Toisaalta kun systeemiin lopulta tottuu niin se tuntuu kumman loogiselta.

Kauneusvirheenä mainittakoon Battletechin suomalaisten sääntöjen painoasu, joka on pilattu ilmeisesti värikuvista valokopioiduilla piirroksilla. Osa niistä on suttaantunut täysin tunnistamattomaksi mössöksi, ja loputkin ovat nyrkkipajamonisteiden tasoa. Muuten ohjekirja toimii pienestä sivumäärästään huolimatta yllättävän hyvin.

Kokonaisuudessaan Protocol Productionsin ratkaisu, joka ottaa alkuperäisen pelin oheismateriaalit ja pakkaa ne suomalaisen ohjekirjan kera suomenkieliseen laatikkoon, vaikuttaa erittäin onnistuneelta.

Lyijyä taivaalle

Silent Deathiä pelaavat ottavat todellisen lyijymyrkytyksen riskin, sillä pelin mukana tulee 18 metallista avaruusaluksen pienoismallia. Pelaamaan pääsee myös ilman mallien jalustaan kiinnittämistä ja maalaamista, sillä laatikosta löytyy lisäksi joukko pahvisia pelimerkkejä. Pienoismallit tuovat peliin kuitenkin aivan oman hohtonsa, jos niitä maalausurakan jälkeen raaskii enää ottaa ulos lasikaapistaan.

Silent Death on selkeästi etenevä taktisen tason avaruustaistelupeli. Pelialue on muiden vertailussa mukana olevien lautapelien tapaan siinä määrin laaja, että nykyasuntoihin ei mahdu niin isoja pöytiä. Siispä pelaajat joutuvat turvautumaan hyvin imuroituun olohuoneen lattiaan. Itse peliä ei myöskään ole käännetty suomeksi, vaan muiden tämän jälkeen esiteltävien pelien tapaan sen mukana toimitetaan suomenkielinen sääntövihko. Auttava englannin kielen taito on kuitenkin tarpeen esimerkiksi alustyyppien ominaisuuksia taulukoista selvitettäessä.

Silent Deathin säännöt toimivat muuten ihan hyvin, jopa erinomaisesti, mutta sen avaruusalukset eivät ota huomioon liikkeen jatkuvuuden lakia. Ainoat kunnolliset säännöt avaruudessa liikkumiselle ovat muuten Traveller-harrastajien suunnittelemassa Maydayssä, joka on valitettavasti jo aikaa sitten kadonnut markkinoilta. Maydayn yksinkertaisten sääntöjen avulla aluksensa sai jopa planeettaa kiertävälle radalle!

Silent Deathin noppavalikoima on muuten pelivertailun ehdottomasti paras.

Risteilyllä

Siinä missä Silent Deathin avaruusaluksissa on enimmillään neljän hengen miehistö, **Star Cruiser**in alukset ovat suuria sotalaivoja. Peli on idealtaan kuitenkin hyvin samantyyppinen kuin Silent Death. Lyhyistä säännöistä löytyy yllättävän paljon hyviä yksityiskohtia, jotka tarjoavat kokeneelle pelaajalle mahdollisuuksia keltanokkien rökittämiseen. Lisäksi ohjeet sisältävät selittävän osuuden, joka käsittelee peliä, taktisten pelien ongelmia ja sitä, miten ne on Star Cruiserissa ratkaistu.

Star Cruiser sijoittuu Tie Tähtiin 2300:n maailmankaikkeuteen, joten sen sääntöjen avulla on mahdollista laventaa turhan yksinkertaisilta vaikuttavat avaruustaistelut kunnon mäiskeeksi. Star Cruiser sisältää säännöt myös omien alusten rakentajille eli se on oiva lisä kenen tahansa TT 2300 -pelaajan hyllyyn.

Taktikosta strategiksi

Imperium on puolestaan puhtaasti strateginen peli, jossa yksittäinen peli vastaa kokonaista sotaa (lopultakin päästiin asiaan). Jokaisen sodan lopussa tehdään rauhansopimus, joka määrittää, mitkä joukot jäävät kartalle seuraavan sodan siemeneksi ja mihin. Pelaaminen loppuu toisen osapuolen hallitessa koko pelilautaa.

Sodissa ovat vastakkain valtaisan galaktisen Imperiumin ja Maan (aluksi) pikkuruisen liittokunnan joukot. Tuhansia vuosia vanha Imperiumi on kuitenkin ollut hissuksiin rappeutumassa jo ihmisten keksiessä kiertävänsä aurinkoa, eikä ihmiskuntaa vastassa ole kuin paikallisia joukko-

ja. Yksikään Imperiumin virkamies ei uskalla tunnustaa keskushallinnolle, että hän ei pärjää jollekin barbaarilaumalle. Niinpä keskushallinto ei sotien alkaessa ole edes kuullut koko konfliktista.

Imperium sijoittuu vanhaan nuoruudenrakkauteeni eli Travellerin maailmankaikkeuden esihistoriaan. Niinpä minun ei voida väittää rypevän objektiivisuudessa kun väitän Imperiumin olevan vertailun kenties parasta antia. Taistot saattavat tosin kestää pidempään kuin monen pelaajan kärsivällisyys, mutta ne joiden pinna kestää, saavatkin sitten nautiskella todellisesta pelikaunokaisesta.

Muovista avaruusjalkaväkeä

Games Workshopin Warhammer 40000 -maailmankaikkeuteen sijoittuvat **Space Hulk** ja **Space Marine** ovat kumpikin hyvin mielenkiintoisia pelejä. Niillä on paljon yhteisiä piirteitä kuten se, että kummankin pelikenttä muuttuu pelistä toiseen. Space Hulkissa kenttä kootaan paloista palapelin tapaan, eikä Space Marinessa ole lautaa lainkaan, vaan joukko rakennuksia, jotka pelaajat sijoittavat laajalle pelialueelle.

Kummankin pelin pelinappulat ovat muovisia, ja pelaaja joutuu irrottamaan ne valurungoista. Space Hulkissa pelihahmot on lisäksi liimattava kokoon ennen kuin itse peliin päästään käsiksi. Kummassakin tapauksessa valmisteluihin kuluu useita tunteja, ennen kuin nappulat ovat edes välttävässä pelikunnossa. Allekirjoittaneelta meinasi ainakin päre kärytä — etenkin Space Marinen 320:n kolme milliä korkean pikku-ukon kanssa...

Kumpikin peli on yllättävän nopeatempoinen, ja pelin kuin pelin saa loppuun yhdessä illassa. Myös ohjekirjat ja muu oheismateriaali ovat korkeatasoisia. Hyvästä esimerkistä käy Space Hulkin sääntötiivistelmä, josta toimitetaan pelin mukana monta kopiota.

Pelien juonista sen verran, että Space Marinessa on kyse uskollisten ja kaaoksen puolelleen viettelemien avaruusmerijalkaväen sotilaiden välisistä taktisen tason taisteluista. Mukana on enimmillään puolitoistasataa sotilasta molemmin puolin sekä kymmeniä erilaisia panssaroituja ajoneuvoja. Säännöt toimivat sinänsä oikein hyvin, mutta pelikentän muodostavat rakennukset kannattaa kiinnittää alustaansa esimerkiksi sinitarralla. Muuten joukkoja kaduilla liikuttava käsi tai aseiden kantamaa mittaava laskuri hyvin pian gryndaa kaupungin uuteen uskoon.

Space Marine on oiva esimerkki siitä, miten tieteistarinoiden aseet kuvataan tavallisesti mahdollisimman epäkäytännöllisiksi. Pelikentällä möyrivien tankkien pystysuorista kyljistä voisia ampua läpi jopa Suomen armeijan kertasingolla, ja se on jo jotain se.

Space Hulkissa on sen sijaan liikkeellä vain kaksi avaruusmerijalkaväkiryhmää eli kymmenen sotilasta. Vastassaan heillä on vääristyneestä avaruudesta saapunut hylky täynnä geenivarkaita, joilla on mielessään kaikenlaista kivaa mitä vangiksi jääneisiin vihollisiin tulee...

Space Hulk täyttää joka tapauksessa hyvän pelin tuntomerkit ainakin siinä, että se on hyvin helppo oppia, mutta ilmeisen mahdoton hallita.

Lopussa kilpailu seisoo

Eli kaikki te, jotka jaksoitte lukea tänne asti, arvatkaapa mitä Pelikirjan toimitus on tällä hetkellä pullollaan? Aivan oikein — isoja pelilaatikoita. Niinpä päätimme päästä niistä

eroon lukijakilpailulla. Kilpailuun osallistut täyttämällä kortin tämän Pelikirjan välistä ja lähettämällä sen ennen heinäkuun ensimmäistä päivää 1991. Kortti on, kuten viime Pelikirjassakin, pieni kysely siitä, mitä Te, arvoisat lukijat, haluatte lukea.

Kilpailu ratkaistaan arpomalla testissä olleet yhdeksän roolipeliä kaikkien vastanneiden kesken. Pari ensimmäiseksi käteen sattunutta saavat myös muutaman tietokoneeseensa sopivan pelin.

Näin pelataan

Nimi, hinta, valmistaja ja kustantaja lienevät itsestäänselviä. Pelien tyypeistä sen verran, että roolipeleissä pelaajat omaksuvat pelinjohtajan johdolla joukon kuvitteellisia henkilöllisyyksiä, ja näinä henkilöinä seikkailevat pelin maailmassa pelinjohtajan tulkitsemien sääntöjen mukaisesti. Taktiset taistelupelit rajoittuvat yksittäisiin taisteluihin, ja strategisen tason pelit ratkovat kokonaisia sotia.

Ikäsuositus on vain ohjeellinen, ja siinä on käytetty valmistajan omaa suositusta, jos sellainen on ollut käytettävissä. Kukin tykönänsä kuitenkin tietää parhaiten, sopiiko jokin peli hänelle eli ei.

Arvioidun peliajan voi suomentaa karkeasti siten, että lyhyitä pelejä voi pelata monta illassa, keskipitkiä yhden illassa ja pitkä vaatii useampia iltoja. Kokemuksen karttuessa pelia-jat yleensä lyhenevät.

Myös vaikeusaste on hyvin suhteellinen käsite, joka riippuu paljolti siitä, kuinka suuri osa valinnaisista säännöistä on käytössä. Osa vaikeusasteista on otettu suoraan valmistajan ilmoituksista, joihin myös loput luvut on yritetty suhteuttaa.

Arvosanat ovat paitsi kirjoittajan henkilökohtaisia näkemyksiä, myös epämääräinen kooste testipelaajien kommenteista siinä määrin kuin kirjoittaja niitä enää tässä vaiheessa jaksaa muistaa. Lukijan kannattaa kuitenkin tiedostaa, että vaikka kirjoittaja onkin aina oikeassa, lukija voi esmes omaa tuhmuuttaan tai akuutin mielenhäiriön seurauksena olla asioista eri mieltä.

Nimi	Twilight 2000	Tie tähtiin 2300	Laserburn	Battletech
Hinta	145,—	145,—	110,—	165,—
Alkup. valmistaja	Game Designers' Workshop	Game Designers' Workshop	Tabletop Games	FASA
Suom.kustantaja	Finnish Game House	Ace-Games	Dada-pelit Ky	Protocol Productions
Tyyppi	Roolipeli	Roolipeli	Maataistelu- ja rooliristeytys	Taktinen maataistelupeli
Sisältää	Pelaajan opas, 48 s. Pelinjohtajan opas, 42 s. 10-sivuinen noppa	Pelaajan kirja, 88 s. Pelinjohtajan kirja, 96 s. Apuvälineet-kirja, 32 s. Lähitähtikartta (komee) 20-sivuinen kunnon noppa	Perussääntökirja, 32 s. Cornifex-planeettakäsikirja, 16 s. 10-sivuinen noppa Epämääräisiä valokopioita (kts. teksti)	Ohjekirja, 48 s. 120 pahvista yksikkötunnusta 48 pahvista robottia kuvaavaa pelinappulaa kaksi 6-sivuista noppaa
Ikäsuositus	13—	14—	12—	11—
Peliaika	ikuinen	Ikuinen	Lyhyt—keskinkertainen	lyhyt—keskipitkä
Vaikeusaste (1—10)	6	7	5	6
Tekninen toteutus	85	89	50 (ne $&#%*:n valokopiot)	88
Ohjeiden selkeys	80	90	85	90
Itse peli	75	92	82	92
Yleisarvosana	80	90	70	90
Kommentti	Asetelma on päässyt muuttuvassa maailmassa hieman vanhentumaan	Henkilökohtaisesti pidän enemmän itse Travellerista, mutta muutakin mieltä saa olla (omalla vastuulla).	Toteutukseen satsaamalla tästä olisi saanut todella hyvän pelin	Saatavilla myös miniatyyrejä, ja jos omistaa sotapelipöydän, niin Battletech nousee aivan uuteen ulottuvuuteen.
Lisämateriaalia	Erikoisjoukot-lähdekirja Pohjoismaat-lähdekirja Kööpenhaminaan-seikkailu	Kaferit tulevat -seikkailu Pavunvarsi-seikkailu		

Nimi	Silent Death	Star Cruiser	Imperium	Space Hulk
Hinta	240,—	120,—	145,—	195,—
Alkup. valmistaja	I.C.E.	Game Designers' Workshop	Game Designers' Workshop	Games Workshop
Suom.kustantaja	Vain ohjeet suomeksi	Vain ohjeet suomeksi	Vain ohjeet suomeksi	Vain ohjeet suomeksi
Tyyppi	Taktinen avaruussotapeli	Taktinen avaruussotapeli	Strateginen avaruussotapeli	Yksilötason taistelupeli
Sisältää	Ohjekirja, 34 s. Suom. ohjevihko Skenaariovihko 18 avaruusalusminiatyyriä (gee!) Kuudesta osasta koottu pelikenttä (ISO) 9 noppaa 180 pahvista pelimerkkiä	Ohjekirja, 19 s. Avaruusalustaulukkokirja, 40 s. Avaruuslaivanrakennusinsinöörin opas, 16 s. Virhearkki (aivan liikaa virheitä) 10-sivuinen noppa 2 taistelutaulukkoa 180 pahvista pelimerkkiä 2 kartta-arkkia	Sääntökirja, 16 s. Imperiumin historia, 8 s. Taulukkoarkit 350 pahvista pelimerkkiä kova, pahvinen tähtikartta 6-sivuinen noppa	Sääntökirja, 28 s. Tehtäväkirja, 32 s. 30 muovista miniatyyriä 49 palasta koostuva muuttuva pelilauta Vino pino pahvisia pelimerkkejä
Ikäsuositus	14—	14—	15—	14—
Peliaika	lyhyt	keskipitkä	pitkä	lyhyt
Vaikeusaste (1—10)	2—5	5	8	3
Tekninen toteutus	98	80	95 (se pahvikartta)	98
Ohjeiden selkeys	82	85	92	95
Itse peli	90	95	98	92
Yleisarvosana	92	88	95	95
Kommentti	Kun nuo liikkumissäännöt vielä saisi kohdalleen...	Hieman syventämällä tästä saisi todella hyvän.	Maiskis maiskis naminami...	Suositeltavissa sekä kokeneelle että aloittelevalle pelaajalle. Nappuloiden valmistelemiseen kannattaa varata ainakin yksi päivä pelin ostamisen jälkeen.

Nimi	Space Marine
Hinta	195,—
Alkup. valmistaja	Games Workshop
Suom.kustantaja	Vain ohjeet suomeksi
Tyyppi	Taktinen maataistelupeli
Sisältää	Sääntökirja, 64 s. 48 muovista panssariajoneuvoa 320 muovista sotilasta (jösses) joukko-osastotunnustarra-arkki (mikä sana) 14 rakennusta 16 yksikkökorttia 2 mittaviivainta vino pino pahvisia pelimerkkejä neljä 6-sivuista noppaa
Ikäsuositus	14—
Peliaika	lyhyt—keskipitkä
Vaikeusaste (1—10)	3—6
Tekninen toteutus	91 (paljon tavaraa)
Ohjeiden selkeys	95
Itse peli	90
Yleisarvosana	91
Kommentti	Ostoksen jälkeen varattava vähintään viikko pelinappuloiden valmistelemiseen...

Vielä äsken hän vastasi vain firman laskentatoimesta, nyt koko maailmankaikkeutemme kohtalosta



Jos luulet, että henkilökohtaiset tietokoneet on tehty vain tekstinkäsittelyä ja numeronmurskaamista varten, meillä on sinulle iloinen yllätys. Kotonasi tai työpöydälläsi seisova laite nielee kakistelematta myös pelidisketteja ja muuta bittiviihdettä.

Sinustakin voi tulla avaruuslaivaston komentaja, orpojen auttaja, uljas ninja, suuri seikkailija, huippu-urheilija, pelle — mitä tahansa, kunhan vain toimit oikein.

TILAA!

MikroBITTI on jokaisen mikroharrastajan peruslehti, joka ilmestyy 11 kertaa vuodessa. MikroBITTI testaa laitteet, esittelee niin pelit kuin hyötyohjelmatkin, tutkii, vertailee ja opastaa. Se kertoo grafiikasta, musiikinteosta, tekstureista, bittiviihteestä eikä mikään koneellinen ole sille vierasta; sen sivuilta löydät asiaa Amigasta Atariin ja PC:stä pelikonsoliin.



READY?

MikroBITTI maksaa jatkuvana 12 kuukauden säästötilauksena vain 197 mk. Helpoimmin tilaat sen soittamalla Asiakaspalveluumme, puh. (90) 878 4922.

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

MIKRO BiTTI



Pelikirja Special Operations Group

PIRATISMI

Järjestäytynyt piratismi on varkautta, katsoi sitä miltä kantilta tahansa. Kaikki Robin Hood-romantiikka on peitepuhetta, miedoimmillaan organisoitu piratismi on heikon itsetunnon kohotusta naapurin lapsosten kustannuksella softamafiosona esiintymällä, pahimmillaan silkkaa rahastusta toisen ihmisen luovuuden ja yrittämisen kustannuksella. Mutta miten piraattisirkus pyörii?

Pelin kulku piraattimaailmaan

Maineensa ansaitsemiseksi ja ylläpitämiseksi on piraattiryhmien jatkuvasti hankittava nopeasti uusimmat pelit. Pelien murtaminen ei yleensä luonnistu toimimattomasta kopiosta, vaan suojausten murtamisen expertit vaativat työskentelykappaleekseen alkuperäisen pelin.

Näiden alkuperäisten kappaleiden hankkiminen on yleensä ryhmän tärkein tehtävä. Mitä nopeammin ja uudempaa tavaraa murtajille toimitetaan, sitä maineikkaampi ryhmä on. Tosiasia on, että jos ryhmän hankkija käy ostamassa pelin julkaisupäivänä mikroliikkeestä, on hän jo auttamattomasti myöhässä.

Myyrät

Suurimmat piraattijoukkiot ovat onnistuneet soluttamaan miehiään isoimpien ohjelmistotalojen palkkalistoille. Nämä "myyrät" käyvät vaivihkaa varastamassa yrityksen uuden pelin tuotantokappaleet, parhaimmassa tapauksessa jopa kuukausia ennen pelin julkistamista. Ehkäpä äärimmäinen tapaus oli ai-

pelaamisen pimeä puoli

Järjestäytynyt piratismi kuulostaa jännältä touhulta, ikäänkuin loogiselta jatkolta Mustanaamion alajaostoille. Salanimiä, "verkostoja", "ulkomaan kontakteja" ja muuta vänkää, wow! Kansainvälinen piratismi on kuitenkin raakaa bisnestä, jossa ei kaihdeta koviakaan otteita. Valotamme piratismin taustaa ja nykysuuntauksia.

koja sitten C-64:n Gunship. Amerikkalainen EagleSoft hankki tietoonsa Gunshipin ohjelmoijan osoitteen, murtautui hänen taloonsa yöllä ja varasti kaikki disketit. Epäonnekseen pojat saivat käsiinsä erittäin keskeneräisen version, mutta sehän ei heitä haitannut: ryhmä hankki kovasti mainetta olemalla kuukausikaupalla muita edellä.

Piraattiversiota kokeilleet eivät kuitenkaan yhtyneet suosionosoituksiin, sillä varastettu peli oli niin keskeneräinen, ettei sitä voinut kunnolla pelata.

Viime aikojen kovimpia "skuuppeja' ovat olleet Cinemawaren Amiga-pelit. Useimmiten ne ovat ilmaantuneet piraattiversioina jopa kaksi kuukautta ennen pelin virallista julkistamista. Tämä on jo kerran aikaisemmin saattanut Cinemawaren silmäätekevät kovan päätöksen eteen: jatkaako Amigan tukemista. Ensimmäisellä kerralla yhtiö päätti jatkaa Amigan pelien tekemistä, mutta nyt Cinemawaren miekkoset hermostuivat piratismiin lopullisesti. Suomeksi: hanskat naulaan. Syy oli Cinemawaren omistajalle lähetetty piraattiversio Wingsistä, yhtiön tuoreimmasta pelistä, joka ei sillä hetkellä ollut vielä edes valmis!

Kaikilla ryhmillä ei tietenkään ole mahdollisuutta ujuttaa miestään softataloon. Nokkelat piraatit kuitenkin järkeilivät asian näin: mistä muualta voi saada pelejä ennen niiden julkaisemista? Tietenkin tukkuliikkeistä, joiden varastoihin pelit toimitetaan pari viikkoa etukäteen. Joidenkin maiden maahantuojatkin saavat pelejä pienellä ennakolla, joten on syytä olettaa, että alkuperäiskappaleiden toimittajia löytyy heidänkin palkkalistoiltaan.

Myyräntyö kannattaa, koska järjestäytyneet ryhmät Saksassa ja muualla Euroopassa maksavat todella hurjia summia alkuperäisistä. Korvaus vain kasvaa, kun peli saapuu paljon etuajassa. Lukuja ei ääneen mainita, mutta asioihin perehtyneet arvailevat summien pyörivän tuhansissa markoissa/peli.

Suojausten poistaminen

Kun piraattiryhmän päällikkö/organisoija saa originaalin toimittajaltaan, on hänellä kaksi vaihtoehtoa pelien suojausten murtamiseksi. Joko hän voi antaa työn oman ryhmänsä murtamiseen erikoistuneelle crackerille tai sitten jollekin ulkopuoliselle. Koska ulkopuolisen käyttämisestä joutuu maksamaan, käyttävät ryhmät luonnollisesti omia crackereitaan.

On kuitenkin olemassa ryhmiä, jotka elävät vain hankkimalla nopeasti alkuperäisiä, murrattamalla ne ulkopuolisilla, ja sitten myymällä murrettua peliä kovalla hinnalla. Jonkun muun kuin oman ryhmän ohjelmoijan palveluksista maksetaan hurjasti. Pelin ei tarvitse olla uunituore tai edes kovin hyväkään, ja silti sen murtamisesta saatetaan maksaa jopa 4000 mk.

Haaauukotuttavat alkuintrot

Murrettu peli joutuu sitten intronvääntäjien käsittelyyn. Joskus murtaja tekee itse intron, mutta organisoituneimmissa joukkioissa työnjako toimii hyvin, ja alkuintron tekijät saattavat majailla toisella puolen maapalloa. Intronkoodaajat tekevät yleensä yhden hienon pohjan, jonka tekstejä on sitten helppo muutella. Hieman kivannäköistä vektorigrafiikkaa, pehmeätä tekstinvieritystä ja pari vänkää tehostetta: sen sisältää keskiverto intro. Pelin nimen lisäksi teksteissä lähetellään terveisiä muille ryhmille, haukutaan mahdollisesti joitain muita ja lopuksi saatetaan antaa normaaleille pulliaisille osoite, johon kirjoittamalla voi ostaa ryhmän murtamia pelejä. Yleisesti ottaen normaali intro on tappavan tylsä.

Joissain peleissä saattaa olla kahden eri ryhmän introt peräkkäin. Silloin on kyseessä niinsanottus importtaus, jolloin ensimmäinen intro on peräisin pelin alunperin murtaneelta joukolta, ja jälkimmäinen ryhmältä, joka toi crackin maahan. Esimerkiksi joku murtaa tuoreen pelin jenkeissä ja lyö pelin alkuun oman intronsa. Sitten joku eurooppalainen imuroi nopealla modeemilla amerikkalaisesta BBS:stä murretun pelin ja lisää alkuun oman intronsa, koska hän importtasi pelin ensimmäisenä omaan maahansa.

Joskus tapahtuu crackien varastamista, jolloin ohjelmoija poistaa väkivalloin alkuperäisen intron ja pistää tilalle omansa. Piratismissa vallitsevat "viidakon lait" pitävät kuitenkin huolta siitä, ettei tällaista tapahdu kovin usein. Crackin varastanut joukkio jää nopeasti kiinni, jonka jälkeen kaikki muut alkavat boikotoida tätä remmiä. Näin ikävän tempun tehnyt joukkio ei saa enää pelejä ja pahimmassa (parhaimmassa) tapauksessa kuolee pois.

Taudin levittäjät

Alkurehentelyllä varustettu peli annetaan sitten swappereille, jotka tekevät parhaansa pelin levittämiseksi nopeasti ympäri maailmaa. Tämä tehdään nopsasti sekä siksi, että nopeimmat crackit tienaavat eniten rahaa, ja siksi, että nopeimmat ryhmät saavat eniten mainetta.

Aikoinaan pelit levisivät postin nopeudella, mutta piratismin saavutettua nykyiset suuruudenhullut rajansa, ei postikaan enää riittänyt. Piti siis löytää jotain nopeampaa.

Elektronista tiedonsiirtoa: puhelinlangat laulaaa...

Yhä nopeampien modeemien myötä piraatit hoksasivat reaaliajassa toimivan swappauksen vaikka toiselle mantereelle. Kaikki modeeminomistajat tietävät varmasti miten tuskallisen hidasta isompien tiedostojen siirto on hitaalla modeemilla. Piraattien maailmassa 2400 bps lasketaan vielä erittäin hitaaksi ja 9600 bps on sekin vielä liian hidas. 14 400 bps on pikkuhiljaa muodostunut piraattien standardiksi ympäri maailmaa. Osittain sen takia, että 14 400 bps-modeemien hinnat ovat viime aikoina romahtaneet ja siksi, että puhelinlinjat eivät joka puolella maailmaa sulata enää nopeampia tiedonsiirtonopeuksia.

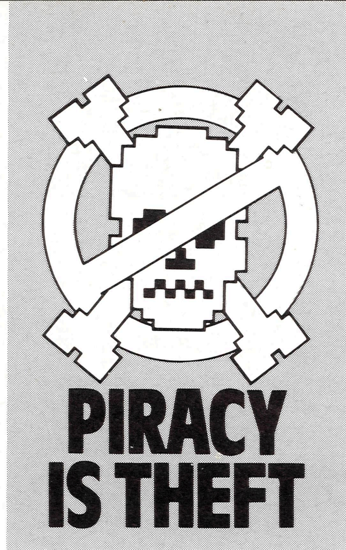
BBS eli Bulletin Board System: piikki softatalojen sanonko missä?

Modeemien yleistyessä alkoi elektronisia postilaatikoita, BBS:iä, nousta kuin sieniä sateella jokaisessa itseään kunnioittavassa piraattivaltiossa. Yhdysvalloissa, missä puhelintaksat ovat erittäin halpoja, eikä se purkin pitämiseen tarvittava hardwarekaan kummoisia maksa, BBS:istä kasvoi kulttuuri. Kerrotaan, että parhaimmillan jenkkilässä oli tuhansia purkkeja pullollaan piraattiohjelmia. Sitten amerikkalaiset ohjelmatalot heräsivät, perustivat pari liittoa piratismia vastaan, ja hävittivät suuren osan piraattipurkeista.

BBS:t voivat silti edelleen hyvin ison lätäkön toisella puolen. Modeemeihin tottuneet jenkit eivät oikeastaan swappaa ohjelmia enää millään muulla tavalla.

Suomessakin ahkerimmat ryhmät ovat hankkineet nopeita modeemeja, ja imuroivat niillä tavaraa Keski-Euroopan ja Amerikan purkeista. Tarina kertoo kuitenkin eräästä nuoresta miehestä, jolla oli 14 400 baudinen modeemin yhden laskutuskauden. Lopputulos: niin valtava puhelinlasku, että miekkosen piti myydä modeeminsa maksaakseen laskun. Suomen korkeat puhelintaksat pitävät takuulla modeemipiratismin kurissa, vaikkakin pikkulinnut lauloivat, että Suomestakin löytyy pari purkkia, joiden kovalevyiltä löytyy piraattisoftaa. Purkkien puhelinnumerot ja ylläpitäjät ovat niin tarkkoja salaisuuksia, että vain syvällä piratismin koukeroissa matelevat henkilöt saavat ne tietoonsa.

Isoimmat kansainväliset ryhmät pitävät ainakin yhtä purkkia kummallakin mantereella. Jenkeissä pitää olla purkki ainakin nimen edustamisen vuoksi, mutta todella rankka bisnes hoidetaan Länsi-Saksassa. Jotain kuvastaa se, että edesmenneen Quartexin purkkiin kuulemma piti varata aika piraattikanavia pitkin. Soittaja sai sitten kellonajan, jolloin hänen oli soitettava. Yhteyden saamisen jälkeen hänellä oli sitten tietty määrä aikaa mellastaa purkissa.



Vaihtaminen on vahvasti esillä BBS:ssäkin. Jos lähettää purkkiin uutta tavaraa vaikkapa 3 megatavua, saa imuroida sieltä itsellesi 6 megatavua, olettaen että aikasi riittää. Vaihtosuhde riippuu hieman ryhmän anteliaisuudesta ja siitä miten tuoretta tavaraa purkkiin lähettää. Keski-Euroopan piratismin kukoistuksen aikoihin katsottiin, että jos peli oli puoli vuorokautta vanha, oli se jo liian vanha ja siten arvoton.

Ryhmien organisaatio ja toimintatavat

Euroopan pahimmat piraattipesäkkeet sijaitsevat Länsi-Saksassa, Italiassa, Espanjassa, Tanskassa ja Ranskassa. Italian ja Espanjan tilanne on sinänsä hullunkurinen, ettei kumpaankaan maahan enää tuoda lainkaan Amigan pelejä. Piratismi on tappanut kaikki yritykset tehdä virallista maahantuontia. Piraattiverkoston kehittymisen myötä tilanne meni niin sietämättömäksi, että näiden kahden maan piraateilla oli kaikki uusimmat pelit vähintään kaksi viikkoa ennen maahantuojia. Kun maahantuojat sitten saivat pelejä varastoihinsa, oli potentiaalinen asiakaskunta jo ostanut pelinsä piraateilta.

Ilman kummempia menoja piraateilla on varaa myydä pelejä aivan polkuhinnoilla. Jos uusi peli maksaa vaikkapa Länsi-Saksassa 90 Saksan markkaa, myyvät piraatit samaa peliä paljon aikaisemmin 9 Saksan markalla. Ei sinänsä ihme, että pikkulapset ostavat pelinsä piraateilta.

Tanskassa ja Länsi-Saksassa oltiin pikkuhiljaa menossa samaan suuntaan, mutta lainsäätäjät ehtivät hätiin. Nykyisin molempien maiden lainsäädäntö antaa mahdollisuuden rankaista piraatteja todella kovalla kädellä. Vaikka vankeutta ei tulisikaan, luvassa on kuitenkin valtavat sakot ja tietokoneiden menetys valtiolle. Huvittavaa on se, että ryhmän pankkitilillä on niin paljon rahaa myydyistä peleistä, että kiinnijäänyt henkilö jatkaa toimintaansa hyvin pian uusilla, ryhmän yhteisillä rahoilla ostetuilla, laitteilla. Vauraimmilla ryhmillä on varaa kustantaa jäsenilleen lähes kaikkea mitä nämä haluavat.

Ranska on piraattien toivemaa. Pelit tulevat myyntiin aikaisemmin kuin muualla Euroopassa, laki tai poliisi ei hätyyttele ja asiakaskuntaa on vaikka millä mitalla. Ryhmien parhaat crackkerit ja swapperit majailevat yleensä Ranskassa.

Bisnesmielellähän tässä ollaan

Isoimpien ryhmien toiminta on parin viime vuoden aikana muuttunut lustikkaasta pelien vaihtelusta kovaksi liiketoiminnaksi. Kerrotaan, että ryhmien perustajat/pomot eivät nykyään tee muuta kuin valvovat "firman" toimintaa. Pankkitililtä löytyy sievoinen summa verovapaata rahaa ja persuksen alta iso BMW.

Röyhkeimmät heput keksivät jokin aika sitten perustaa peitefirman keskelle Hampuria. Hyllyt notkuivat jotain aivan turhanpäiväistä tavaraa, mutta tiskin alta myytiin tuoreimpia murrettuja pelejä. Lysti ei tietenkään kestänyt kauaa, kun jo joku lauloi tietonsa poliisille. Pojat saivat vain roimat sakot, jotka olivat kuitenkin vain murto-osa siitä summasta, minkä he ehtivät ansaita liikkeellään.

Pinnan alta löytyy törkyä

Piraattimaailman rankin skandaali sattui viime vuonna. Erittäin tunnettu Paranoimia lopetti yllättäen toimintansa, kun heidän johtajansa Jurgen raahattiin raastupaan. Syy ei suinkaan ollut pelien myynti, vaan jotain aivan muuta. Paranoimian oma selitys kuului: varastetun luottokortin käyttäminen. Todellisuudessa Jurgen jäi kiinni Saksan ja Tanskan välisellä rajalla mukanaan 2.5 kiloa kokaiinia. Kävi ilmi, että Paranoimia oli jo jonkin aikaa rahoittanut toimintansa huumeiden myynnillä. Yksikään Paranoimian jäsen ei tietenkään myönnä tätä.

Paranoimian jäljellejääneet jäsenet sekä muutamia henkilöitä Vision Factorystä perustivat yhteistoimin Skid Row:n. Paranoimian synkästä menneisyydestä ei näy jälkeäkään, ja Skid Row nousi parissa kuukaudessa piraattien oman Top Ten-listan ykköspallille. Voi vain arvailla, miten Skid Row rahoittaa touhunsa. Toivottavasti tämä antaa miettimistä, kun seuraavan kerran käynnistät piraattipelin.

Tälläkin hetkellä jonkin loistavan PC-pelin Amiga-versio päätetään jättää tekemättä, piratismiin tympäynyt ohjelmoija hyllyttää originaaliversionsa ja päättää kiskoa rahaa nopeilla kliseepelikeikoilla, pienen pelifirman johtaja katsoo kirjanpitoaan ja päättää lopettaa. Järjestäytynyt piratismi on syöpä, lääke olet sinä.

PARHAAT paketit ! Valtuutetulta Commodore-myyjältä!

Hyötyohjelmia Amigaan: HUOM! RAJ. ERÄ

Spritz piirto-ohjelma	75,-
Deluxe Paint piirto-ohjelma	100,-
Deluxe Paint 2 piirto-ohjelma	200,-
Pagesetter julkaisuohjelma	695,-
Pagesetter Laserscript	495,-
Vizawrite Desktop(ei manuaalia)	350,-
Graphicraft 1.1 Amiga 1000	150,-
Flow Ideaprocessor	395,-
Microfiche Filer Graphic Database	495,-
Scribble Platinum	595,-
Transformer PC-Emulator	395,-
WSOY Ohjelmisto	
- Mustikka	250,-
- Reportteri	250,-
- Kaupunkiverkko	250,-
- Numeropeli	250,-
- Sanasade	250,-
Home Accounts	250,-
DG Calc	250,-
E-Type Typing Tutor	250,-
BBC emulaattori	100,-
DR T´s musiikkiohjelma (vuoden ohj.)	300,-
Music X	750,-
Music X Jr	550,-
Digiview Gold 4.0	895,-
Digipaint III	595,-
Deluxe Paint III	895,-
Superbase Professional	1750,-
Superbase Personal engl.kiel	495,-
Superbase Personal suom.kiel.	695,-

Amiga Pelit:

Teenage Mutant Turtles	170,-
American Ice Hockey	170,-
Back to the Future 2	170,-
Shadow of the Beast 2	170,-
Days of Thunder	170,-
Nightbreed	139,-
M-1 Tank Platoon	229,-
Harpoon	229,-
F-19 Stealth Fighter	229,-
Leisure Suit Larry III	275,-
Their Finest Hour	195,-
Zak McCracken	170,-
Scramble Spirits	99,-
Falcon F-16	170,-
Midwinter	195,-
Kick Off 2	170,-
Hard Drivin 2	170,-
MIG-29 Fulcrum	245,-
Chaos Strikes Back 1Mega	170,-
Das Boot	229,-
Dragon Breed	170,-
Wings 512k	170,-

NINTENDO GAME BOY

KÄSIVIDEOPELI

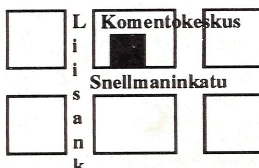
595,-

SEGA MEGADRIVE

1350,-

Mukana Altered Beast peli + peliohjain. Paras pelikone!!!!

Helsingin Komentokeskus avattiin viime syksynä Kruunuhaassa, osoitteessa Snellmaninkatu 25, puh. **90-1354831**



Tule tutustumaan ! Hyviä tarjouksia!

AMIGAN, ST:n JA PC:n PD-OHJELMAT

VAIN 7,50/LEVY

Meiltä lähes kaikki saatavilla olevat PD-ohjelmat Atari ST:hen, Amigaan ja PC-yhteensopiviin koneisiin. PC:lle löytyy Bluesail ja PC-SIG-ohjelmakirjastot (yht. n.3200 ohjelmaa). Tilaa sisällysluettelo paperilla tai levyillä. Muista ilmoittaa koneesi merkki ja levykoko.

ST:n ja Amigan PD-paketit:

Pelipaketit 1 ja 2 , Hyötypaketti Demopaketti, Amigan seksipaketit 1 & 2 Kaikissa 10 levyllistä täyttä tavaraa

Vain75 mk/paketti

DISKETTIKOTELOT

3,5"	40 KPL	44,-
	80 KPL	49,-
	120 KPL	65,-
5,25"	50 KPL	44,-
	100 KPL	55,-
	120 KPL	68,-

DISKETIT:

		10 KPL	100KPL
3,5"	DSDD	3,90	2,90
	DSHD	6,30	5,70
5,25"	DSDD	2,00	1,55
	DSDDCom.	4,00	3,50
	DSHD	4,00	3,50
	DSHD 3M	10,00	9,00

Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä.

Commodore 64-Paketti (vanhempi korimalli)

peliohjain, kasettiasema, 3 modulipeliä, kokoelma kasetteja

1195,-

Commodore 64 sopivat pelipaketit:

WORLD WIDE SPORTS: Jääkiekko, Amer. jalkapallo, Koripallo, Lentopallo ja Kick Off jalkapallo kasetilla **95,-**

WORLD CUP FOOTBALL: Microprose Soccer, Int. Soccer, Tracksuit Manager Kas. **95, -** Disc **104,-**

LIGHT FANTASTIC: VALOPYSSY, Gangster, Time Traveller, Army Days, Combat School, Hyper Sports, Platoon, Rambo III, Robocop, Batman, Image System Grafiikkaohjelma, Typing Tutor, Shoot Them Up Construction Kit, Music System ja audio tape.

Huippupaketti kasetellla *NYT VAIN 350,-*

1541/II-levyasema 1395,-

Levyaseman mukana saat 2 kpl:een paketin Scotch disketteja, 2 eri tekstipeliä, 2 actionpeliä, sekä yhden pelikokoelman, jossa 4-10 peliä riippuen kokoelmasta.

C-64 disketeillä simulaattoripelien huipulta Thunderchopper, Jet Flight Simulator, Up Periscope vain 120,-/kpl tai kaikki 3 yhdessä SIMU-PAKETISSA

250,- KOKO PAKETTI

KOMENTOKESKUS on COMMODORE tietokoneiden ja tarvikkeiden virallinen jälleenmyyjä, joten kaikilla tuotteilla on virallinen ja myös valtakunnallinen Commodoren antama takuu. Suomenkieliset oppaat kuuluvat tietenkin asiaan. Vi har också svenskspråkiga manualer för Amiga.

AMIGA 500 paketit

Kaikkiin paketteihin kuuluu TV-modulaattori, Joystick, Hiirimatto, Puhdistusdisketti, 10 levyllistä hyöty- ja peliohjelmia, 10 tyhjää diskettiä ja tietenkin diskettiboxi. Lisäpakettien arvot ovh hinnoin 2000-3000,-

Screen Gems PAKETTI:

- Deluxe Paint 2 piirto-ohjelma
- Days of Thunder
- Back To The Future 2
- Night Breed
- Shadow of the Beast 2

3495,-

Amiga School PAKETTI:

- Kind Words suomenkiel. tekstinkäs.
- Where in the world is Carmen SanDiego
- Ports of Call

3495,-

Amiga Starter Kit PAKETTI:

- Kind Words 2 Tekstinkäsittely
- Fusion Paint piirto-ohjelma
- Indiana Jones Last Crusade
- Kick Off Jalkapallopeli
- F-18 Interceptor lento/taistelupeli

3495,-

Suomenkieliset ohjeet kaikkiin ohjelmiin tässä paketissa.

Publishers Choice PAKETTI

- Tutorial
- Kind Words 2 Tekstinkäsittely
- Page Setter 1.2 Desktop Publishing
- Headline
- Artist´s choice

3495,-

Stereo/Väri monitori nostaa pakettien hintaa 1700,-

Seuraavista voidaan koota koneen oston yhteydessä erilaisia paketteja tai vaikka vain yksi ohjelma kerrallaan.

Spritz piirto-ohjelma	+ 50,-
Deluxe Paint piirto-ohjelma	+ 75,-
Deluxe Paint 2 piirto-ohjelma	+ 150,-
Logo Ohjelmointikieli	+ 350,-
Superbase tietokanta engl. kiel	+ 300,-
Superbase suomenkielinen	+ 400,-
Maxiplan 500 taulukkolaskenta	+ 400,-

981-227741

MICROBOTICS 512 Kb LISÄMUISTI, KATKAISIN (takuu 12kk) *295,-*

LISÄLEVYASEMA ketjutus, katkaisin *495,-*

Commodore 1083 S

Stereo-värimonitori +

2495,-

Kaupan päälle saat Deluxe Paint 2 piirto-ohjelman, uudet huippupelit, Days of Thunder, Shadow of the Beast 2, Nightbreed ja Back to the Future 2

Commodore A-590 Kovalevy + 2MB laajennuskortti 3495,-

Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme. Huom! pelien hinnat ovat ilmoituksissamme postimyyntihintoja. Myymälän hinnat ovat hieman korkeampia.



KOMENTOKESKUS OY



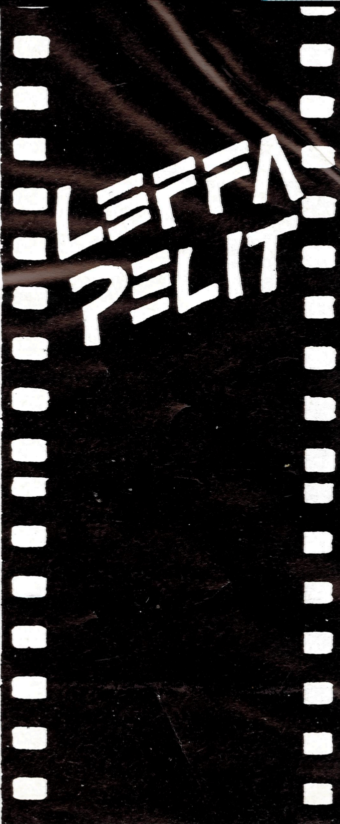
POSTIMYYNTI PL 391, 90101 OULU. PUH.981-227741 Tilaukset myös faxilla 981-222145

MYYMÄLÄT: OULU: ASEMAKATU 9, HELSINKI: SNELLMANINKATU 25



Clive Barker's NIGHTBREED





The Movie

Ohjaus: Clive Barker

'Kauhun uusi mestari' Clive Barker on paitsi ihan OK kirjailija myös lupaava ohjaaja, jonka Hellraiser onkin onnistunut kauhupätkä. Seuraava projekti Barkerilla oli flopahtanut Nightbreed. Elokuvan pohjana olevan kirja Cabal on normaalia parempaa Barkeria, ja jostain syystä elokuva on varsin uskollinen sille. Johtuisikohan siitä, että Barker on itse käsikirjoittanut ja ohjannut kirjoittamansa kirjan, ken tietää.

Nighbreed kertoo Boonesta, jonka hänen ihmisiä silpova psykiatrinsa lavastaa syylliseksi omiin murhiinsa. Boone pakenee myyttiseen Midianiin, jossa Nightbreedin, ihmistä vanhemman muodonmuuttajarodun, jäännökset piileksivät ihmisiä. Tullessaan pois Midianista Boone kuolee, mutta nousee jo ensimmäisenä yönä kuolleista (lyöden näin edellisen maailmanennätyksen kahdella päivällä). Boone on luonnollisesti muuttunut 'Breediksi. Punaniskaihmisten hyökätessä Midianiin saa Boone tehtäväksen etsiä 'Breedille uuden turvapaikan.

Elokuva on keskitasoa huomattavsti parempi yritys, joka valiettavasti sortuu loppupuolellaan liialliseen efektikikkailuun ja jopa kliseilyyn, varsinkin viime minuuteillaan. Nightbreed ei menestynyt jenkeissä, ilmeisesti juoni oli liian monimutkainen keskivertoamerikkalaiselle, jonka käsitys kunnon kauhuelokuvasta on kuollut mongoloidi tappamassa typeriä surffinuoria.

The Action Game

Ocean
Amiga, ST, C-64, PC

Kauhukirjallisuuden ja -elokuvan uuden toivon Clive Barkwerin elokuva Nightbreed, kirjana Cabal, on periaatteessa oivaa pelimateriaalia. Vaan mitenpä Barkerin elokuva kääntyy räväkkään, veriseen ja groteskiin toimintamuotoon?

Boone liikkuu läpi hautausmaan ja Necropoliksen etsiessään Baphometin palasia. Pelilajiksi on valittu tuttu tutki & potki -formaatti, eli Boone päihittää poliiseja ja Midianin 'Breedejä pitkin ilmeisesti aika valtavaa sokkelostoa. Nyrkkien ja jalkojen lisäksi Boone voi käyttää lisäaseita, jotka haihtuvat ammusten loputtua, joita niitäkin saattaa löytää lisää. Voipa Boone muuttua jossain vaiheessa 'Breediksikin ja käyttää kynsiään.

Ottaen huomioon Clive Barkerin tyylikeinot on Nightbreed — The Action Game todella kesy (v)esitys. Missä veri? Suolenpätkät? Räväkkyys? Kukaan ei huomaisi mitään, jos Boonen paikalle vaihtaisi jonkun Super Marion (tm). Midianin epämuodostunut väestökin on kiltin näköistä jonkun tusina-ampumapelin gigermäisiin mörköihin verrattuna.

Amiga/ST:n graafinen yleisvaikutelma on turhan imelä ja sekava, ja pelattavuudessa on jotenkin tahmainen tunne. Pisteitä nostaa salasanasysteemi, joka säästää turhalta toistolta, ja jos pelityyppi viehättää niin riittäähän Nightbreedissä tahkoamista. Taustamusiikkia ei luojan kiitos ole, jonkin verran elokuvasta samplattuja repliikkejä, ukkosen pauhua ja pari muuta efektiä kyllä on.

Kuusnelosessa sekä grafiikka että animaatio on kokonaisuudessaan hyvää, joskin pelin nopeudessa on hieman parantamisen varaa. Äänistäkin on tällä kertaa hyötyä, sillä ne antavat tietoa muun muuassa aikapommeista ja eräistä vastustajista. Taustojen värivalinnat ovat hieman epäonnistuneet, sillä pelihahmo hukkuu välillä taustoihin, mikä tekee kymmenien vastustajien väistelemisen turhan hankalaksi.

Kauhuelokuvista on ennenkin yritetty pelejä, Friday The 13th ja Evil Dead muistuvat mieleen, mutta tulokset ovat pääsääntöisesti mitäänsanomattomia. Joka verta säästää, se genreä pilaa.

Testattu:	Amiga/ST, C-64
Grafiikka:	78, 85
Äänet:	78, 82
Pelattavuus:	80, 82
Vetovoima:	75, 78
Yleisarvosana:	79 85

Interactive Movie

Ocean
Amiga, ST

Cinewaren huhuttu leikistä luopuminen mahdollistaa muiden yrittäjien tulon interaktiivisille markkinoille. Ocean maksimoi lisenssimaksua tuottamalla toisenkin version samasta lisenssistä.

Mikään aivojennyrjäyttäjä ei interaktiivinen Nightbreed ole. Boone ajaa ensin autolla todella simppelissä alipelissä, murtautuen välillä poliisien tiesulkujen läpi. Päästyään hautausmaalle Pelonquin, sellainen vähän pottumaisempi 'Breed, haukkaa Boonea kaulaan ja Boone lähtee juoksemaan oikeaaikaiseen napinpainallukseen perustuvassa pelissä. Mikäli kaikki menee putkeen Boone kuolee poliisien luoteihin, ei Pelon kynsiin.

Kun henkiin on herätty, Boone joutuu väistelemään oikean murhaajan Maskin veitsiä ja pääsee lopulta dungeonmastermaiseen, tosin raa'an yksinkertaiseen sokkelostoon Midianiin. Välillä leikitään beat'em-uppia poliisien kanssa, välillä väistellään lasertähtäintä. Sattuneesta syystä en ole pitemmälle päässyt.

Peli noudattaa kyllä ihan mukavasti elokuvan juonta, mutta sujuu miten sujuu siitä huolimatta yrityksen ja erehdyksen kautta. Kun kolmattakymmenettä kertaa veivaa pelin alkuosuuksia päästäkseen toisen kerran Midianiin niin alkaa pikkuverisuonisto kärsiä poksahdusvaivoja.

'Interaktiiviset elokuvapelit' ovat monivalintatehtäviä haastavina ja TV-töllötystä kehittävänä pitävän sukupolven omia peliä. Alan tunnustettu mestari Cinemawarekaan ei ole kuitenkaan saanut alallla mitään hätkähdyttävää aikaan.

Nighbreed ei toteutukseltaan edes nouse vaadittaviin standardeihin. Grafiikka ei ole onnistunutta kuin paikoin, animaatiota ei pahemmin ole, taustamusiikki sopisi paremmin Ransukoiran kevätretkeen ja efektejä on liian vähän. Alipelit ovat kautta linjan sekä liian vaikeita, että liian yksinkertaisia, joten ei niistäkään heru kuin vähän paha mieli.

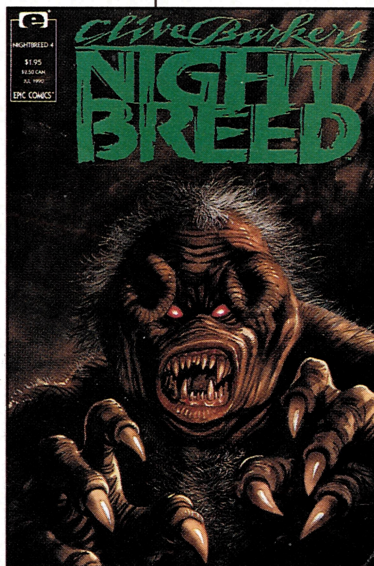
Keskinkertaiseksi peliksi Nightbreedin kuitenkin nostaa sen kauhuelokuvapohja, jonka mielenkiintobonus osaltaan täyttää muun toteutuksen aukkoja. Mutta Paul Verhoevenia lainatakseni: 'I want more blood!'.

Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	70
Äänet:	75
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	75

The Comics

Marvel Epic

Barker on runsaasti edustettuna sarjakuvissakin. Eclipsen Tapping The Vein kuvittaa Cliven novelleja, Hellraiser julkaisee arvatkaa minkä elokuvan mytologiaan pohjautuvia juttuja ja Nightbreed luonnollisesti kuvittaa elokuvan, sitten erkaantuu omille teilleen eräänlaiseksi itsenäiseksi jatkoksi.



Neljä ensimmäistä lehteä ovat Judge-käsikirjoittajien Wagner-Grantin käsialaa ja perustuvat elokuvaan. Ammattitaitoista jälkeä, ja loppu on parempi kuin elokuvassa. Numerosta 5 eteenpäin jatkaa D.C. Chichester parin piirtäjän kera kirjoittaen jatkoa koko hommaan. Tulos ei maailmoja mullistava, mutta miellyttävää luettavaa yhtäkaikki.

Nnirvi

LEFFAPELIT: BACK TO THE FUTURE PART II

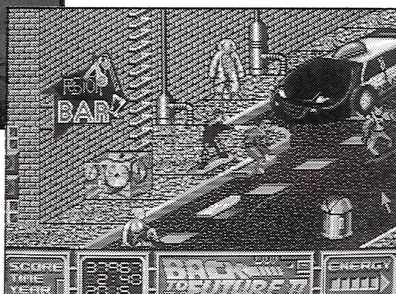


The Movie

Ohjaus: Robert Zemeckis

Viihdyttävän aikamatkustuselokuvan kakkososa kopioi tietoisesti ykkösosaa. Onnistunut alkuosa käsittelee Marty McFlyn kohtalomanipulointia tulevaisuudessa, jossa kurja Biff saa käsiinsä jotain, jolla hän pystyy lyömään takaisin McFlyn sukua. Lyhyttä välivaihetta nykyisyydessä lukuunottamatta loppu sijoittuu takaisin viisikymmentäluvulle täsmälleen samaan aikaan ykkösen kanssa sitoutuen mielenkiintoiseksi kokonaisuudeksi. Hyvä tapa viettää pari tuntia.

Nnirvi



The Game

Mirrorsoft/Imageworks
Amiga, ST, PC, C-64

Suomessakin hurjan suositun trilogian toisessa osassa Marty ja Proffa matkustavat tulevaisuuteen muuttamaan tapahtumia, jotta McFlyn perheen asiat saataisiin kohdalleen.

Pelin ensimmäisessä osiossa ohjataan Martya ja suihkulautaa väistellen autoja ja kimppuun käyviä rakkareita. Lisäpisteitä saa keräämällä kaikenlaista maassa lojuvaa roskaa, kuten kolatölkkejä, hattuja, sanomalehtiä ja semmoista. Marty pystyy nappulan painalluksen seurauksena tempaisemaan lähintä vihulaista kuonoon, ja pidemmän painalluksen lopputuloksena on hurja loikka kohti ruudun yläreunaa.

Sen pidemmälle en sitten koskaan päässytkään, ennen kuin kyllästyminen todisti, että peli kuuluu sarjaan 'nappuloiden pelit'. Nappulathan ovat nimeltään CTRL, Amiga ja Amiga. Ensimmäinen osio jo vei suurimmat pelihalut jo kymmenen minuutin räpeltämisen jälkeen. Okei, pelin grafiikka on ihan OK, musiikki on kivasti toteutettu versio elokuvan teemamusiikista, jota kuuntelee melkein mielellään, mutta pelin vaikeus on sovitettu väärin. Siis aivan liian vaikeaksi.

Back To The Future II on varmasti tällaisista peleistä pitäville suurin riemun luoja, mutta minulle se ei tarjonnut mitään uutta ja senkin tavanomaisissa kuorissa. Pelkkä nimi ei tee peliä, joten kokeile ennenkuin ostat.

Petri Teittinen

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	80
Vetovoima:	70
Pelattavuus:	80
Yleisarvosana:	73

The Game

Mirrorsoft
ST, Amiga, PC, C64

Niin se Suomikin nitisee Teini-ikäisten Mutanttininjakilpikonnien kourissa. On elokuvaa, on lehteä, on peliä ja muuta kräasää lasten viikkorahoja viemässä.

Tietokoneversio pohjautuu lähinnä Nintendo-versioon, ei kolikkopeliin. Shredder (tm) on muun muuassa kaapannut April O'Neilin (tm), ja Teenage etc. Turtles joutuu pelastustehtäviin. Kaupungin kartalta valitaan viemäri, tunkeudutaan sinne ja edetään. Myöhemmin pääse järveen polskimaan ja pommeja purkamaan.

Pelityyppi on yllätyksetön vaakasuoraan scrollaava hypi-ja-hakkaa. Pizzasta saa lisäenergiaa ja hengenmenon uhatessa voi kilpikonnaa vaihtaa. Peli on ilmiselvästi suunnattu 8—12-vuotiaalle Pre-Teenage Mutant Money Spenderille ja kampanja onnistui: peli oli joulun suurin hitti.

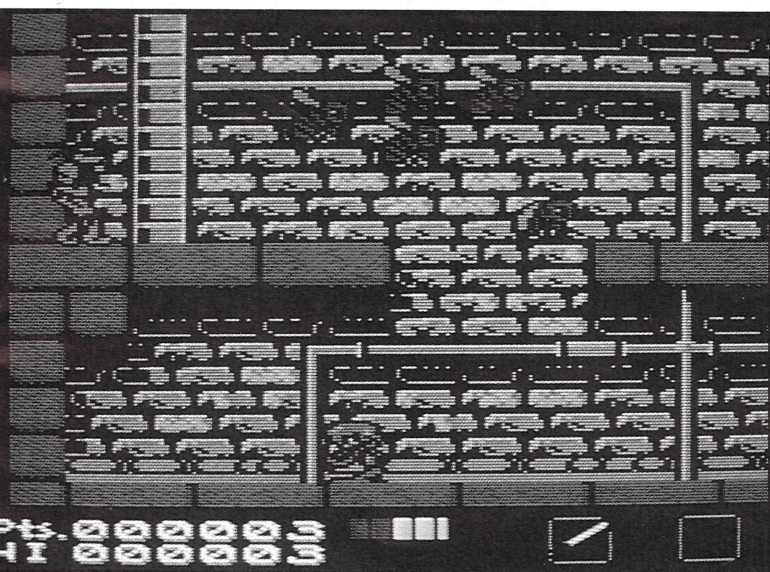
Amiga-versio ei kyllä erikoisemmin tyydytä. Nypyscrolli ja monta pikseliä kerrallaan hyppivät spritet pistävät miettimään, miksi takuuvarmaa hittiä on pis-



The Movie

Ohjaus: Steve Bardon

Ketään ärsyttämätön elokuva kertaa kohtuullisen uskollisesti konnien alkuvaiheet, karsii originaali-väkivallan minimiin korvaten sen normaalilla mätkimishuumorilla. Satiiri unohdetaan täysin. Eli siis sanalla sanoen: tuote, ei elokuva. Hensonin kilpparit ovat onnistuneita.



tetty ohjelmoimaan joukko rähmäkäpäliä?

PC-versio on brittikamaksi kohtalisen korkealaatuinen, sillä se tukee sentään Adlib-äänikorttia, vaikka huippugrafiikkamoodi onkin EGA. Kiintolevyllekin sen saa. Brittien näkemys PC-peleistä on kyllä kuitenkin vielä niin lapsenkengissään, että jenkkimarkkinoista on turha haaveilla.

Ei varsinaisesti suositella muille kuin Turtle-vaatteissa liikkuville, Turtle-nukkeja heiluttaville markkinavoimien avuttomille uhreille.

Nnirvi

Testattu:	Amiga, 386/EGA	
Grafiikka:	75, 75	
Äänet:	75, 75	
Pelattavuus:	79, 82	
Vetovoima:	71, 73	
Yleisarvosana:	77	80



The Original Comics

Turtlet parhaimmillaan (mikä riittää luettavaan sarjakuvaan). Aitoa ninjameininkiä, väkivaltaa ja hauska viittaus Daredeviliin kilppareiden syntyhistoriassa. Nähkääs, eräänä päivänä opiskelija pelasti miehen rekan alta, jolloin kuormasta tippunut radioaktiivinen pötkylä sokaisi hänet. Sama pötkylä aiheutti neljän vessasta huuhdotun kilpikonnan mutantoitumisen.

The New Comics

Kustannus Oy Semic

Lapsille suunnattu versio elokuvan henkeä vielä matalammalla tasolla. Samaa vankkaa ''laatua'' kuin kaikki muutkin sarjakuvan muodossa julkaistut mainoslehdet.

GREMLINS 2

The Game

Elite
ST, Amiga, C-64

Halpapeleillä ja vanhojen peliensä 16-bittiversioilla elänyt Elite julkaisee ensimmäisen uuden pelinsä ikuisuuksiin. Toposoftin pojat ovat vääntäneet biteiksi näkemyksensä Joe Danten elokuvasta Gremlins II, joka on jatkoa Joe Danten ohjaamalle Gremlinsille.

Gremlinit ovat valloittaneet hi-tech-pilvenpiirtäjän, ja Billy-poika säntää pelastamaan söpöä, hellyyttävää ja niin edespäin Gizmo-gremliniä.

Gremlinsissä ei ole otettu turhia riskejä. Hyppivä ja gremlinejä taskulampulla, omenoilla ja muilla massivisilla aseilla tuhoava sankari keräilee pisteitä, lisäaseita sun muuta. Aivoja ei tarvita ja niiden puuttuminen tai vaillinainen toimiminen on jopa plussaa.

Gremlinit on onnistuneesti vangittu spriteihin, kuten myös viehättävän heleä nauru ja 'Goodbye, Billy' -huudahdukset. Sen sijaan sankari itse ihan kivasta animoinnistaan huolimatta on aika tyhmän näköinen, eikä tasapaksuissa taustoissakaan ole kehumista. Billyn reaalirefleksinopeus suhteessa vaadittavaan ei myöskään ole riittävä. Eli helpommin: kun kolme gremliniä hyökkää yhtäaikaa ei nopeus riitä.

Kukaan lisenssipeleihin ihastunut ei Gremlinsiin tule kuitenkaan pettymään, on se nyt kuitenkin sen verran hyvin toteutettu. Sepä kai oli Eliten tarkoituskin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	82
Äänet:	86
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	79



The Movie

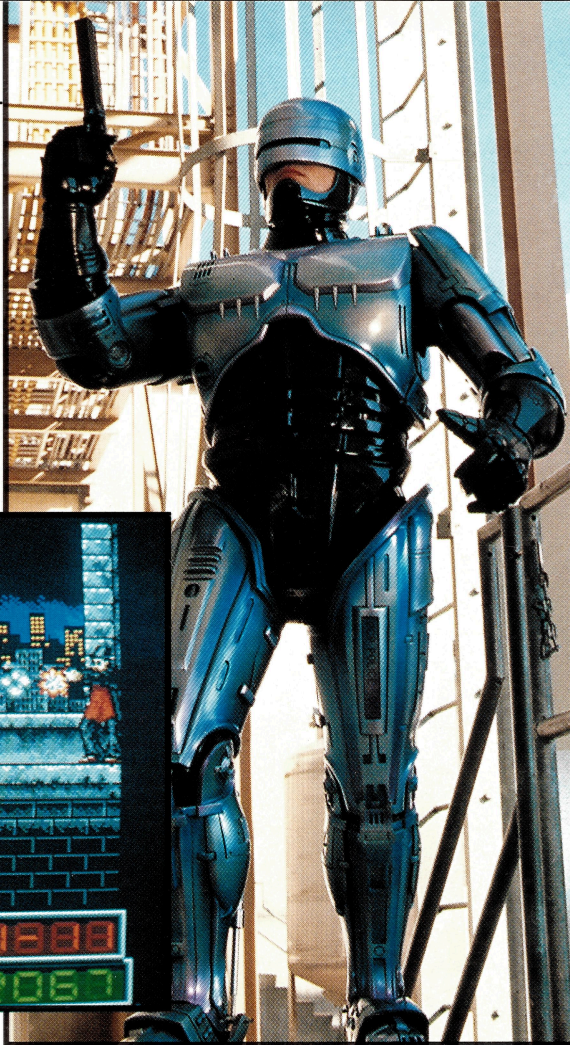
Ohjaus: Joe Dante

Yhteensattumien kautta kautta huippuautomatisoitu pilvenpiirtäjä jää gremlinien panttivangiksi. Ykköselokuvan pääpari yrittää selvittää tilannetta Gizmokarvapallon kera. Tuloksena hauska viihde-elokuva, joka osittain ampuu yli, mutta ei kuitenkaan häpäise ykköselokuvan muistoa.

Amerikkalainen perussynti eli idiooteille suunnattu huumori ja tehostesirkus eivät jaksa vetää Gremlins II:sta Poliisiopisto-suohon.

Nnirvi

LEFFA PELIT





The Movie

Ohjaus: Irvin Kersher

Robocop 2 on juuri sellainen räpellys, joka ykkösosakin olisi ollut ilman Verhoevenin nerokkuutta. Käsikirjoitusta on ollut mukana pykäämässä itse Frank Miller, mitä on todella vaikea uskoa. Elokuva kopioi ykkösen juonta noin pääpiirteittäin: Murphy pistetään paloiksi, uudelleen kootaan ja ohjelmoidaan kiltiksi, mutta loppuun mennessä Murphy elpyy ja ottaa yhteen Robocop Mark 2:n kanssa. Pyh.

Lukuunottamatta joitain yksittäin välähdyksiä on Robo 2 tyypillinen kakkososa. Robocopin matka leluiksi sun muiksi lienee syynä munattomaan toteutukseen, ja kuulemma Robocop 3:sta suunnitellaan lapsillekin sallituksi. Sic transit gloria mundi, raha hallitsee.

Nnirvi

ROBOCOP 2

The Action Game

Ocean
Amiga, ST, C-64

Ocean ei millään malttaisi luopua vanhasta lisenssikaavastaan, jossa laitetaan jonoon erityylisiä pätkiä. Näin sisältö saadaan kuulostamaan houkuttelevammalta, varsinkin kun ensimmäiseksi laitetaan se myyvin toimintaosuus.

Ensimmäisessä osiossa Robo etenee kaupunkimiljöössä hisseillä ja hydraulisten koipiensa loikilla kylväen luoteja joka suuntaan pyssyn lisälaitteistosta riippuvia määriä. Tuhoamisen lisäksi Robo repii hajalle rakennelmia löytääkseen nukea sisältäviä kapseleita, ja myös direktiivi syyttömien suojelusta saa käyttöä Copin vapauttaessa säälittävästi huiskuttavia poloisia.

Tyyli on tuttua brittisähellystä, jossa pahat jätkät kyttäävät joka suunnalla, ja kun vähän selkäänsä kääntää, samat kertaalleen tapetut tyypit ilmaantuvat takaisin. Nylkkyvierityksen poissaolo osoittaa Special FX:n hallitsevan edes joitain ohjelmoinnin alkeita, mutta ohjausmetodi on outo: väännettäessä tikkua ylös, sankari loikkaa yläviistoon, mikä ei millään mahtuisi ehdollistetttuun selkäydinhermoon.

Tavanomaisen tasohyppelyn lomaan on ympätty Oceanille kovin tyypillistä tarkkuusammuntaa Operation Wolfin tyyliin. Hieman omaperäisempi on ongelmajakso, jossa Robo penkoo päänsä sisuksien mikropiirejä palauttaakseen kopeloidun muistinsa ennalleen. Ideoiden tuttuudesta huolimatta elokuvan ja pelin yhtymäkohdat jäävät oudon satunnaisiksi ja marginaalisiksi, vaikka filmistä olisi löytynyt tuhottomasti aineksia kekseliäisiin rymistelyihin.

Ilman Robon aidosti elehtivää hahmoa tämmöinen rutiinilla kokoon parsittu Ocean-tuote tuskin herättäisi ihmeempää kiinnostusta. Tuskin sen hankkimista sentään katua tarvitsee, jos pyssyllä sohimisesta pitää.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	82
Pelattavuus:	78
Vetoivoima:	79
Yleisarvosana:	77

TOTAL RECALL

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	85
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	84
Yleisarvosana:	82

The Action Game

Ocean
Amiga, ST, C-64

'Sinä et ole sinä — sinä olet minä.' Näin joutui Doug Quaid identiteettikriisiin ennen keski-ikää. Miksi normaali, rauhaa rakastava mies lähtee etsimään omaa itseään punaiselta planeetalta, Marsista? Onko hänen elämänsä valhetta? Turha mennä sekaisin, Total Recall on vanha kunnon ampumapeli Arnold-sedän uudesta leffasta.

Arnoldin muisti-palaileepätkittäin -teemassa lähdetään ensin tietenkin etsimään matkakamoja eli lentotikettiä Marsiin, sekä passia. Sattumoisin mukava herrasmies, poliisipäällikkö Richter, joka tietää vähän liikaa Arnoldin aikaisemmasta elämästä, päättää estää Dougin matkan.

Mukavasti erisuuntiin scrollaten haetaan tavaraa, mätkitään vartijoita ja ilman muuta kerätään aseistusta. Tässä auttaa skanneri, joka osoittaa seuraavan hyötytavaran (skanneri pitää tietysti ensin löytää). Valtion budjetista ei ole millään riittänyt aseistaa koko poliisivoimia, joten pitkälle selviää käyttämättä juurikaan ruutia.

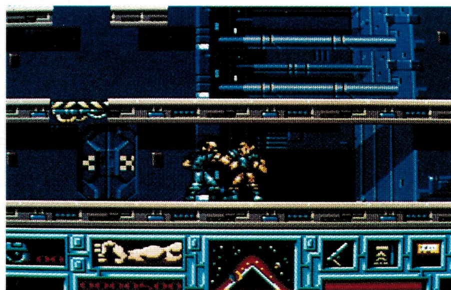
Jotta homma puuroutuisi tarvitaan myös mukaan Melina — nainen Quaidin aikaisemmista vaiheista. Yhdessä tämä kyyhkyläispari tapaa taksisuhari Bennyn, josta riittää takaa-ajokohtausta yhden levelin verran Marsin onkaloissa. Kaikille yksikätisen ystäville löytyy mielenkiintoinen alipeli kapinakenraali Kuaton jälkeen. Tehtävänä on saada tietyt symbolit järjestykseen tärkeiden hissinovien avaamista varten.

Mitä olisi peli ilman massiivista taistelua Dougin ja Richterin välillä? (mukavaa vaihtelua — toim. huom.) Jos taistelu loppuu hyvin, on loppu hyvin ja Mars pelastettu.

Aluksi saattaa hissillä ylös ja pam! -asenne vaikuttaa pitkäveteiseltä sekä oikean reitin etsiminen turhalta, mutta peliin syventyminen kannattaa. Englantilaiseen tyyliin vihollisia on loppumaton määrä, ja apujoukkoja tulee peliin sitä mukaa kun vanhat on saatu hengiltä. Grafiikka on siedettävää, Arnoldin ollessa mielenkiintoisesti typistetty versio alkuperäisestä. Amigan alkuintrojen kuvat tökerösti piirrettyjä, digitoidut olisivat ajaneet asian paremmin.

Vaikka Total Recall -pelissä kertaa vanhoja tuttuja ideoita, on toteutus vetävää ja ohjelmointi kiitettävää. Homma toimii ja kaikkea säestää Whittakerin mukava taustapoppi.

Tony Ihander



Arnold Spritzenegger etsii itseään.



The Movie

Ohjaus: Paul Verhoeven

Kun yhdistetään järkähtämättömän nihilistinen ja väkivaltainen ohjaaja Paul Verhoeven sekä action-elokuvien kuningas Arnold Schwarzenegger, on syytä odottaa sopan olevan harvinaisen maistuva. Ja Total Recall on vuoden -90 paras toimintaelokuva.

Rankasti juonta lyhennellen ja käänteitä suoristaen rakennustyöläinen Doug Quaid saa selville olevansa ihan joku muu. Hänen aivonsa on pyyhitty tyhjäksi ja tilalle pistetty naimisissa oleva rakennustyöläinen. Oikeaa henkilöllisyyttään hän lähtee etsimään Marsiin, missä suuryhtiö taistelee mutantoituneita alkuperäisasukkaita vastaan. Suljetussa kaivoksessa piilee suuri salaisuus, ja loppujen lopuksi ei Arnold ole edes se, joka hän vihdoin päättää olla.

Nokkela juoni, harvinaisen näyttelijämäinen suoritus Arnoldilta ja Verhoeven-väkivalta tekivät Total Recallista ansaitusti hitin ja mikä mielenkiintoisinta, myös suomalaiset elokuvakriitikot pitivät siitä. Suomalainen versio on pikkaisen leikattu, mutta juoni ei kärsi.

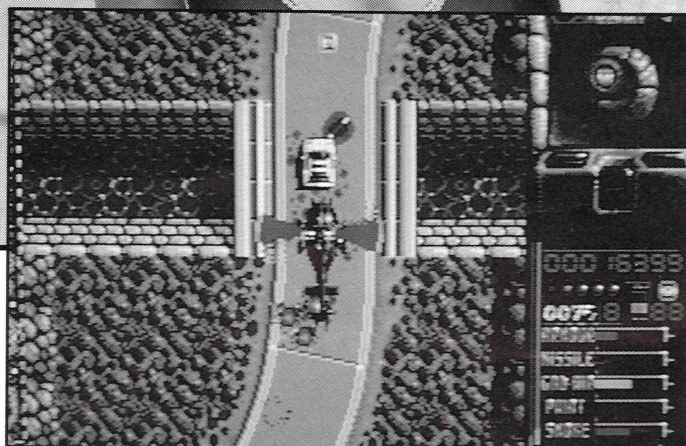
Nnirvi

LEFFA PELIT

THE SPY W
LOVED M







The Game

Domark
ST, Amiga, C64

Domark se jaksaa vääntää James Bondista pelejä. Tällä kertaa käsittelyyn on otettu 007 Rakastettuni, jossa Karl Stromberg kaappaili sukellusveneitä ja käsikirjoittajat osia You Only Live Twice -Bondista. Ehdottomasti muistettavinta elokuvassa on Bondin merenkin alla kulkeva Lotus, joten eipä ihme että peli perustuu pääosin siihen.

Bond-kaavaan sovitettu alkuperäisteos on tällä kertaa vanhan kunnon Spyhunter, mikä ei olekaan hassumpi valinta, se ei raskaimmin kloonattuja pelejä olekaan. Eli Bond ajaa milloin milläkin tekosyyllä ylhäältä kuvatulla radalla joskus autolla joskus veneellä, väistellen ja ampuen. Radalta löytyy poletteja, joita vastaan Q suostuu lisäämään ajoneuvoon lisäominaisuuksia.

Lisäksi pakettiin on niputettu yksi aivoja rassaava salasanan purku sekä pari yhden ruudun Operation Wolf -ammuskelua. Pitkästä aikaa muuten Bond-peli alkaa elokuvista tutulla pyssynpiippu ja verilamppu-jaksolla, valitettavasti Bond-teemasta on sovitettu joku hiphopversio.

Amigan Spy Who Loved Me on aivan kelvollinen filmilisenssipeli. Niin grafiikka, pelattavuus kuin äänetkin ovat hyvää tasoa eikä peliformaatti ole aivan puhkikaluttu, License To Killissä tosin oli enemmän vaihtelua. Vahinko ettei jalankulkijoiden nitistämisestä saa pisteitä, olisin minäkin päässyt Marmoritaululle..

Testattu:	Amiga, C64	
Grafiikka:	84, 81	
Äänet:	83, 83	
Pelattavuus:	83, 87	
Vetoivoima:	82, 88	
Yleisarvosana:	83	84

The Movie

Bond: Roger Moore

Roger Moore -Bond on piirun parempi kuin muutama edeltäjänsä ja valovuosia parempi kuin joku A View To Kill. Standardi "maailma on minun" Karl Stromberg kaappaa ydinsukellusveneitä ja Bond kaappaa suukkosia naisosilta. Veden alla kulkeva (ja kuulemma ihan oikeasti vielä) Lotus on kieltämättä nasta vehje.

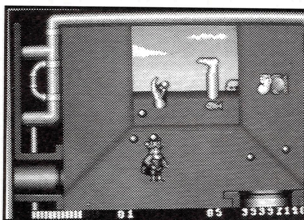
Teräshampaisen Jawsin debyyttielokuva, mutta kyllä näin on että Sean Connery on oikea Bond. Timothy Dalton -Bonditkaan eivät ole hassumpia.

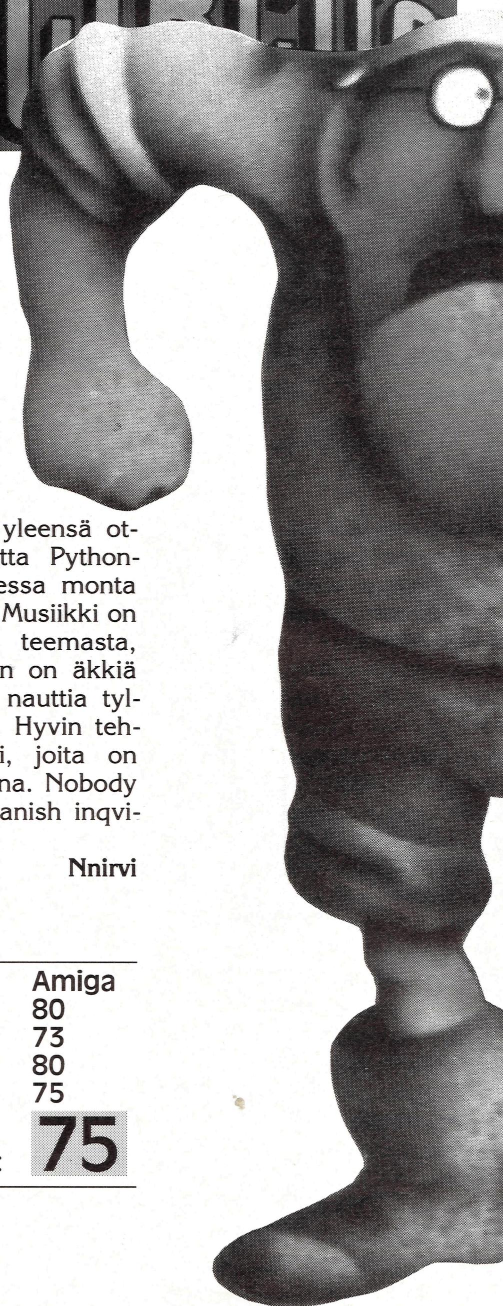
007™

Kuusnelosversio on kärsinyt melkoisen kastraation, sillä siitä on jostain syystä poistettu vaihtelua tuoneet OpWolf-osat ja koodin purkaminen, jotka paransivat Amigaversion pelattavuutta melkoisesti. Jäljelle jäi siis itseasiassa vain Spyhunter huomattavasti parannetuilla grafiikoilla ja musiikeilla sekä laajempine asevalikoimineen. Mutta koska tämä pelityyppi ei ole kärsinyt ylikloonauksesta on TSWLM mieleenkiintoista vaihtelua tähän plagiaattien pelimaailmaan.

Nnirvi
Kai Becker

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS





The Game

Virgin Games
Amiga, ST, PC, C64

Peli Monty Pythonin Lentävästä Sirkuksesta? Virginin yritys tuntuu jo etukäteen tuomitulta. Miten saada Python-huumori bittimuotoon?

Innoitus on haettu hahmosta nimeltä Gumby, jonka aivot on kätketty pelin sekaan. Milloin ihmisenä, milloin kalana, milloin minäkin Gumby sitten vaeltelee kaloja ammuskellen surrealistisessa ympäristössä, joka ei kuitenkaan pysty kätkemään sitä, että MPFC on normaali ammuskelupeli oudoissa kääreissä. 'Huumoria' saadan sekaan katkaisemalla toiminta esimerkiksi puiden kaukotunnistamisella.

Grafiikka on yleensä ottaen onnistunutta Python-fanien tunnistaessa monta tuttua hahmoa. Musiikki on versio MPFC:n teemasta, joten kun siihen on äkkiä kyllästynyt voi nauttia tylsistä efekteistä. Hyvin tehty normaalipeli, joita on nähty jo miljoona. Nobody expects the Spanish inqvisition.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	73
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	75

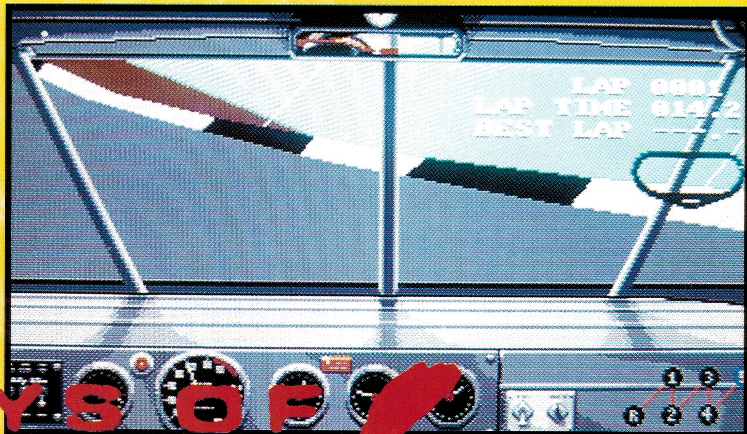
The Series

Tämä legendaarinen TV-sarja on nähty Suomessakin joskus aikojen alussa, silloin kun televisiosta tuli muutakin kuin henkisille kääpiöille suunnattua ohjelmaa. Vai olinko itse henkinen kääpiö silloin?

Monty Python -huumori on pitkälti sanallista, surrealistista ja toisiinsa liittymättömien asioiden yhdistelyä maustettuna Terry Gilliamin animaatiopätkillä. Sanallisesti ei sitä pysty selittämään.

BBC-video on koonnut toisen ja kolmannen kauden jaksot, joka voi tuoda Englannista, jos siellä sattui käymään mummun luona kahvilla ja nisulla. Suomessa voi Python-huumorista nauttia vierailemalla videovuokraamossa. MP & Quest For Holy Grail ivaa kuningas Arthuria, Life of Brian tekee selvää uskonnosta ja heikoin, mutta silti hauska The Meaning of Life kannattaa katsoa Herra Kreosyytin takia, puhumattakaan purevasta katolisuus/protestanttius-sketsistä.

LEFFA PELIT



Days of Thunder

The Game

Mindscape
PC, Amiga, ST, C64

"Häntä nopeampaa ei ole", sanotaan elokuvan mainoksissa puhuttaessa Tom Cruisesta. Mahdetaankohan tällä tarkoittaa auton ajamista, vai jotain aivan muuta? (vrt. Alan B's-tard)

Tom "pikkutyttöjen huudattaja" Cruisen uusin elokuva Days of Thunder oli automaattinen kassamagneetti, joten ei ihme, että lisenssi ostettiin alta aikayksikön. Onnenpekkana toimi tällä kertaa Mindscape.

Pelin suunnittelussa lähdettiin heti kättelyssä oikeaan suuntaan: esikuvaksi Electronic Artsin Indianapolis 500 ja ohjelmoijaryhmäksi Argonaut Software. Argonaut, jonka aikaisemmat saavutukset ovat Starglider I ja II, sai tehtäväkseen kehittää vektorigrafiikkapelin PC:lle ja jonkinlaisen vektorien ja spritejen välimuodon Nintendon pelikonsolille. Allekirjoittaneelle täysin tuntematon Creative Materials sai hoitaakseen Amigan ja ST:n DOT:t.

Peli on siis ohjaamosta kuvattu kilpa-autosimulaatio, toteutettu vektorigrafiikalla ja höystetty elokuvan teemamusiikilla. Siinä kaikki, kummempaa juonta ei ole, tarkoitus on vain voittaa ajot.

Argonaut on tehnyt hyvää jälkeä kehittäessään 3D-grafiikkaa pyörittävää ohjelmaa. Rata päivittyy kiitettävän nopeasti hitaillakin PC:illä. Tuskaisin näyttömoodi, eli 256-värinen MCGA, tahmautuu huomattavasti, ja koneen kuorien sisältä pitää löytyä aika nopea prosessori, että pelistä jaksaa vielä nauttia. Nauttiminen on suhteellinen käsite, sillä suoralta kädeltä voi sanoa, ettei DOT:sta ole Indianapolis 500:n kaatajaksi.

Ensiksikin peli on aivan liian helppo ja tylsä. Tylsyyttäkin pahempia innostuksen tappajia ovat bugit. Niitä löytyy joka lähtöön. Jos katselet alkudemoa, kun autot kiitävät pitkin rataa, jämähtää PC hetken kuluttua täysin. Auton ulkopuolisilla kuvakulmilla leikkiminen jumiuttaa koneen myöskin täysin. Nämä ulkopuoliset kuvakulmat ovat PC:n versiossa täysi vitsi. Päinvastoin kuin Amigan versiosta, PC-versiosta ei löydy Instant Replay -toimintoa, jolloin ylimääräiset kuvakulmat pääsevät oikeuksiinsa. Niinpä upeaa menoa voi katsoa vain ajon aikana, eikä ajamisesta tule tietenkään mitään kun auto on pieni keltainen läikkä horisontissa.

Amigan DOT on aivan, tai ainakin melkein, eri maata kuin buginen PC-versio. Välittömästi huomaa, että asialla ovat olleet eri miehet. Suunnitteluun on pistetty aikaa, ja niinpä Amigan DOT:sta löytyy Instant Replay, joka näyttää viimeisen kierroksesi uudestaan. Uusinnan aikana voit katsella ajoasi eri kuvakulmista, ja zoomailla lähemmäksi ja kauemmaksi. Mielestäni pakolliseksi määrättävä toiminto on kahden koneen linkitys kaapelilla, jolloin kaksi pelaajaa pääsee ajamaan toisiaan vastaan kahta eri konetta käyttäen. Uskomatonta kyllä, tätä mahdollisuutta ei PC:n DOT:sta löydy lainkaan!

Sitten päästäänkin niihin miinuksiin. Amigan version ohjelmoijat ovat ehkä mainiota suunnittelijoita, mutta 3D-grafiikan tekijöiksi heistä ei kyllä ole. Alkuvalikossa voi määrätä grafiikan yksityiskohtaisuuden ja muiden autojen lukumäärän. Nämä kaksi asiaa vaikuttavat näytön päivityksen nopeuteen. Jos valitsee minimimäärän autoja ja vähiten yksityiskohtia, DOT on juuri ja juuri pelattava, ainakin päivityksen puolesta, ei silti pelattavuutensa. Mutta pistäpä lisää yksityiskohtia ja muita autoja, niin peliin koskee yhtä mielellään kuin koiran läjään jalkakäytävällä. Lisäksi kaapelin välityksellä pelattaessa DOT on toivottoman hidas.

Pelattavuus. Se on tärkeä asia nykyaikaisessa pelissä. Amigan DOT:ssa se on onnistuttu möhlimään oikein antaumuksella. Siinä missä PC:n DOT pysyy radalla kuin enkeli ja tottelee pienintäkin ohjausliikettä täsmällisesti, kaartelee Amigan DOT radan reunasta reunaan tapellen joystickiä vastaan. Huvittavinta on kaltevaan mutkaan ajaminen. Mutkaan tulo näyttää suurin piirtein siltä kuin ajaisit täysillä päin seinää. Ja löytyypä Amigankin versiosta niitä pelättyjä bugeja.

PC:n Days of Thunder on liian helppo ja kyllästyttää pelaajansa nopeasti. Lisäksi Argonaut on jättänyt pois paljon tärkeitä toimintoja, mikä on anteeksiantamatonta. Amigan DOT on puolestaan niin hidas ja kankea, ettei sitä viitsi pelata. Elokuvasta pitävät ovatkin vaikean valinnan edessä: kumman kahdesta pahasta valitsisi?

Petri Teittinen



Testattu:	386-VGA, Amiga
Grafiikka:	88, 80
Äänet:	66 (70 AdLib), 73
Vetovoima:	70, 70
Pelattavuus:	86, 70
Yleisarvosana:	78 70

The Movie

Ohjaus: Tony Scott

Viimeksi teinityttö-idoli Tom Cruise murskasi tyttöjen sydämet lentokoneen ohjaimissa elokuvassa Top Gun. Sen jälkeen hän on kokeillut 'näyttelijäntaitojaan' vakavammissa elokuvissa, kuten Rainman, mutta heikolla menestyksellä. Hollywoodin rahantekokone päätti palauttaa miehen kirjaimellisesti maanpinnalle ja iski hänet nopean kilpa-auton ohjaimiin elokuvassa Days of Thunder.

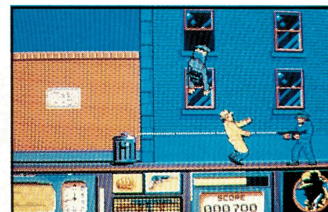
Tomppa esittää kokematonta nöösipoikaa, jonka agentti saa junailtua hänelle testiajon. Kaikki tietenkin vakuuttuvat pojan taidoista, mutta kukaan ei halua häntä talliinsa. Niinpä rahoittajan ja taitavan mekaanikon avulla Tomppa perustaa agenttinsa kanssa oman tallin. Monen mutkan jälkeen hän voittaa Indianapoliksen kisan, rakastuu ihanaan naiseen ja ystävystyy pahimman vihamiehensä kanssa. Loppu hyvin, kaikki hyvin; hohhoijaa!

Maailmalla flopanneen Days of Thunderin hempeilykohtaukset jäävät naurettavan pinnallisiksi, mitä voidaan sanoa myös henkilökuvauksesta. Parhainta viihdettä elokuva tarjoaa aina sijoittuessaan kilparadan välittömään läheisyyteen. Nerokkaasti asennetut kamerat, henkeäsalpaava leikkaus ja kuvakulmat antavat ajokohtauksiin sellaista tiivistä tunnelmaa, joka saa katsojan puristamaan kädensijaa rystyset valkoisina. Muutama todella upea kolari saa kenet tahansa autoa ajaneen haukkomaan henkeään.

Katsokaa pelkät ajokohtaukset, niin säästytte hiustenrepimiseltä.

Petri Teittinen

DICK TRACY



The Game

Titus
Amiga, ST, C-64

Yllättävästi Dick Tracyn lisenssin hankkikin Titus jonkun suuremman firman asemasta. Se kertonee jotain elokuvan menestyksestä.

Pelin malli on selvästi otettu sellaisesta tuntemattomasta räpellyksestä kuin 'Robocop'. Suuri salapoliisimme siis marssii vaakasuoraan mätkien rosvoja ensin nyrkillä, sitten pyssyllä ja konepistoolilla kun nämä tarpeelliset hengenvähentimet on ensin löydetty. Rosvot tietysti ampuvat Tracyn Dickin heti alusta alkaen.

Grafiikka on varsin yksinkertaista, mutta riittävästi animoitua, vaikka spritet mennä vipeltävätkin epäluonnollisen nopeasti. Ruutu ei scrollaa, vaan vaihtuu kun Tracy menee Rajan tuolle puolen, mikä aiheuttaa ongelmia pelattavuudessa: Tracy saattaa ilmestyä suoraan konnan päälle eikä pysty ampumaan/hakkaamaan, vaikka konna pystyykin. Eli normaalin lisenssipelin yli ei tässäkään mennä.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	75
Pelattavuus:	75
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	73



The Movie

Madonna ja Warren Beatty häärivät tyylikkäässä, mutta tyhjässä ja tylsässä näkemyksessä kuuluisan poliisin seikkailuista. Eikä edes oheismarkkinointi sujunut kunnolla.

Ratkaise

CHAMPIONS OF KRYNN

JUKKA O.
KAUPPINEN

LOPPU LOHIKÄÄRMEISTÄ



War of the Lancen jälkeen maa on rauhoittumaan päin. Armeijat ovat kotiutuneet ja jäljellä on vain etuvartioita. Onko kaikki sittenkään niin kuin näyttää? Ei, muutenhan tätä peliä ei olisi kannattanut tehdä.

SSI:n roolipelit ovat hankkineet varman ihailijakunnan, mutta muistuu mieleen tarjouskilpailu SSI:n ja Originin välillä kauan sitten. Jos Origin Systems olisi voittanut, millaisia roolipelejä pelaisimmekaan nyt?

Tässä kuitenkin ohjeistus Champions Of Krynniin, miinus loppurytistys, jottei kaikki hohto häviä.

Raha ratkaisee ryhmän

Ensin kootaan ryhmä. Hyvässä ryhmässä kaksi maagia, (hyvä ja neutraali) on minimi. Näin saa käyttöönsä kaikki taiat ja ainakin toisella maagilla voi olla käytössään nouseva kuu. Puhtailla maageilla voi olla vaikeaa, koska he eivät voi käyttää haarniskoja ja vain ruppuisia aseita, joten fighter/mage voi olla hyvä ratkaisu. Jousilla varustetut haltijat ovat hyvä vaihtoehto.

Ainakin yksi ritari pitää olla mukana, koska eräs tehtävä on vain ritareille. Kaksi on myöhemmin eduksi, kun he pääsevät tasolle 6: he saavat taian "cure light wounds", ja parannustaikojen heittäjiä ei ole koskaan liikaa. Radikaali ratkaisu on pistää kaikki taistelijat ritareiksi, syystä joka paljastuu myöhemmin.

Cleric (Majere) on hyvin käytännöllinen, koska vastaan tulee paljon undeadotuksia. Toisaalta taas varkaita riittää yksi, eikä hänenkään tarvitse olla puhdas varas. Tilaisuuksia on vähän...

Tehdessäsi hahmoja ainoa todella merkittävä kohta on raha. Muita ominaisuuksia voi muutella ennen pelin alkamista, joten vaihda clericeille wisdom, maageille intelligence ja yhdellä hahmolla charisma maksimiin.

Taistellen Throtliin

Varustettuasi hahmosi asekaupassa käy majatalossa opettelemassa taikoja. Ennenkuin menet komendantin toimistoon, käy hörppimässä baarissa muutama paukku kuullaksesi huhuja. Mutta voi, löydätkin sieltä draconiaaneja, joiden elämänlangan katkaisun jälkeen vie naiset ja lapset etuvartioon ja raportoi.

Ensimmäinen tehtäväsi on partioida Throtlissa ja nitistää jäljelläolevia hobgoblineita. Kun olet taistellut tiesi Throtliin, tutki kaakkoisalue selvittääksesi Caramonin kohtalo. Sitten tutki luoteisalue, missä tapaat jonkun joka väittää olevansa Caramonin sotilas — hän ei ole. Tapaat myös kaksi ystävällistä NPC:tä, jotka voit liittää ryhmääsi.

Pelastettuasi Caramonin etsi pappi lounaiskulmasta ja saat häneltä avaimen. Nyt etsi pohjois-etelä-käytävästä salaovi temppeliin. Temppeli on koillisalueen keskellä.

Selvitettyäsi pahat papit jotkut heistä pakenevat lohikäärmeen munien kera temppelin luoteisosaan maan alle.

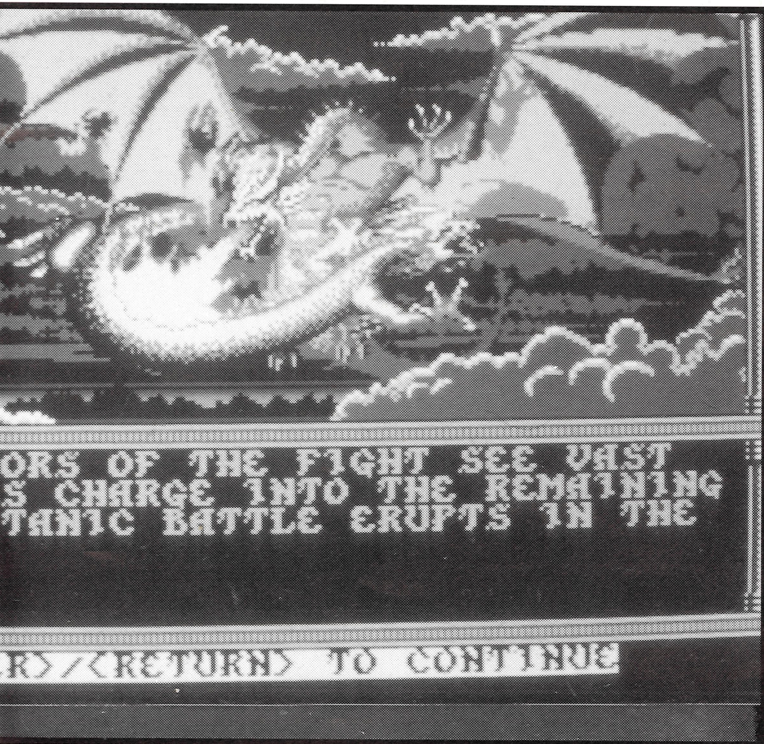
Pitkä tunneli loppuu luolakompleksiin, jossa voit eksyä helposti, niinpä tallenna ennenkuin astut sisään. Seuraa hobgoblineja, ja lopulta saavutat paitsi heidät myös kolme valkeaa lohikäärmettä. Tallenna ennen taistelua. Lohikäärmelahdin jälkeen palaa etuvartioon.

Puhumalla Gargathiin

Gargathissa on kaksi osaa, kaupunki ja linna. Kartan linnaan lienet löytänyt Throtlista.

Paras tapa päästä Gargathiin on puhua itsesi sisään, mutta anna jonkun karismaattisen tyypin hoitaa puhuminen. Jos haluat tapella, sinun tarvitsee taistella vain toisen vartijaryhmän kanssa. Nirhataksesi toisenkin ryhmän kiipeä portaita pitkin portin päälle.

Sisälle päästyäsi tapaat Sir Karlin agentin, joka selittää tilanteen. Tutki kaupunki, ja tapaat komentajia joilla on kartta salaovista puurakennukseen. Heillä on myös maagisia aseita ja panssareita. Taisteltuasi tien puurakennuksen luo sinun täytyy silti etsiä salaovet, vaikka tiedätkin missä ne ovat. Linnasta löytämäsi kaksikätinen miekka on muuten kirottu.



Ennen kuin jatkat, tutki ensimmäinen kerros löytääksesi takaoven. Toisessa kerroksessa etsi vanki, sillä hän kertoo mistä voit etsiä Dragonlancea. Neljännessä kerroksessa liity peliin mukaan ennen kuin hyökkäät vartijoiden kimppuun. Kuudennesta kerroksesta löydät Myrtanin, ajat häntä takaa torniin ja huipulla taas taistellaan. Osan taistelua voi ...

Et voi pelastaa Dragonlancea vielä, joten taistelun jälkeen laskeudu alakertaan ja palaa etuvartioiin.

Välinäytös

Tässä vaiheessa Sir Karl pyytää sinua menemään Jelekiin, ja hankkimaan hänelle hopearuusun. Tämä kannattaa tehdä heti. Löydät taikakaupan, josta voit ostaa kaikenlaista tarpeellista ja Armoryn josta löydät parempia aseita.

Etuvartio 2:ssa saat määräykset Sir Dargaardin hautaholvista, etuvartio 3:n ongelmista ja örkkileiristä. Järjestyksellä ei ole niinkään väliä, kunhan teet ne ennen Sanctioniin menoa. Joskus ennen Sanctionia Sir Karl kidnapataan. Tämän tapahtuessa älä käy vielä komendantin luona, ellet ole valmis. Se laukaisee tapahtumasarjan, ja saat vain yhden mahdollisuuden osallistua.

Pidä hauskaa Jelekissä

Tapaat Skylan Jelekissä. Tutki kaupunki hänen kanssaan ja pidä hauskaa. Kun Skyla lähtee, tapaat Mysellian jonka voit liittää ryhmääsi. Auta häntä tutkimaan hautausmaa, mutta puhu ensin haudankaivajalle, jonka mökki on aivan portin ulkopuolella. Haluamasi hopearuusu löytyy hautausmaan luoteisnurkasta. Varo vartioivia lohikäärmeitä. Siellä olevassa talossa on poistumistie Jelekistä. Taikakaupassa kannattaa vierailla myöhemminkin.

Sir Dargaard's Tomb

Tässä tehtävässä sinulla on oltava ritari päästäksesi läpi. Toivottavasti olet myös käynyt Jelekissä aiemmin. Et voi levätä holvissa, ennen kuin olet selvittänyt tehtävän — ostamasi Potion of extra healingit tulevat olemaan tarpeeseen.

Sir Dargaardin holvi on kaakkoisnurkassa, mutta et voi astua sisään ennenkuin ritarisi on suorittanut kolme testiä. Voit suorittaa ne missä järjestyksessä tahansa, mutta paras järjestys on battle, fear ja honor. Tehtävät ovat aika helppoja, kunhan muistat että ritarisi on peloton ja kunniakas, joka antaa kaikkensa taistellessaan pahaa vastaan.

Tehtävät selvitettyäsi voit astua holviin ja kerätä tavaraa. Löydät muun muuassa kuusi Solamnic-haarniskaa, jotka ovat parhaimmat pelissä olevat panssarit, mutta vain ritarit voivat käyttää niitä, mikä puolustaa kuuden ritarin käyttöä. Nyt voit levätä, mikä kannattaa tehdä sillä tapaat ja tapat draconiaaneja matkallasi ulos.

Ogre camp

Suoraan pohjoiseen sisäänkäynnistä on huone, jossa on vanha örkki. Puhu hänelle ja saat paljon käytännöllistä tietoa. Nyt etsi Morogin tilat, vanhus kertoi missä ne ovat. Seuraavaksi tapa salamurhaajat jotka piileksivät koillisnurkassa. Tapaat ensimmäisen Aurakisi täällä...

Nyt etsi örkkien kokous ja esitä todisteesi Morogin petturuudesta. Morogin tappamisen jälkeen örkkipäällikkö tarjoaa liittoa, joka kannattaa hyväksyä.

Etuvartio 3

Selvittääksesi mitä oikein tapahtuu, mene majataloon ja lepää siellä niin kauan, että tiedät mistä on kyse. Sitten etsi takaovi vankilaan, missä saat tietää kuinka lopettaa uhka. Lapset pelastettuasi palaa vankilaan. Etsi myös luopiokomendantti toimistostaan, ja tapa lohikäärme pohjoiseen komendantin huoneesta.

Mayan kanssa Nerakaan

Kun käyt Commandantin toimistossa Sir Karlin kidnappaamisen jälkeen, Maya odottaa sinua poistuessasi ulkopuolella. Hän pyytää sinua auttamaan Sir Karlin pelastamisessa.

Jos vastaat myöntävästi hän vie sinut Nerakaan. Mene etelään ja länteen löytääksesi Sir Karlin. Pelasta myös loput vangit. Tämän jälkeen tapa Prison Lord ja poistu takaovesta, mutta sitä ennen tallenna peli, sillä törmäät joukkoon lohikäärmeitä.

Sanctionin temppelit

Sanctionin temppelit ovat hämmentäviä... Alueet joita näet Area-komennolla, eivät kaikki ole osia kummastakaan temppelistä, vaan maanalainen sokkelo, joka on erillinen mutta yhdistää temppeleitä. Älä siis ihmettele, jos liikkuessasi Area-komennon avulla päädytkin muualle kuin luulit.

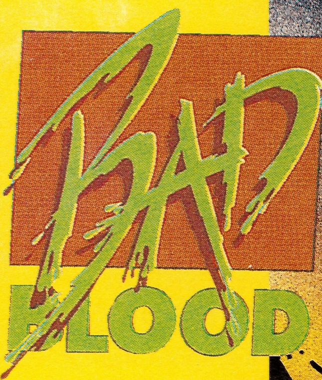
Ensimmäinen tehtävä on puhdistaa itse Sanction. Selvitä minotaurusvartijat kaupungin länsipuolella, telo laumoittain mercenaryjä ja minotaureja. Jos et enää halua tapella minotaurusten kanssa, puhu tyyliin MEEK. Ainoa turvallinen paikka levätä on majatalo kaupungin kaakkoisnurkassa. Älä mene majatalon pohjoishuoneeseen, ennen kuin olet valmis loppurytistykseen.

Itälaidalta löydät harjoitussalin, asekaupan ja taikakaupan. Magic missile wandsit eivät ole ostamisen arvoisia, mutta arrows + 1:t ovat todella halpoja. Potion of healingit toimivat vain kerran. Temppelistä löydät siltoja, mutta älä käytä niitä.

Kun olo tuntuu varmalta loppurytistystä varten, tapa värvääjät majatalon pohjoishuoneesta. Tämä laukaisee loppupelin toimintaan, joten jätä se todellakin viimeiseksi. Poistuessasi majatalosta, kuulet naisen kirkunaa lännestä. Etsi ja pelasta hänet, ja saat tietää salaisen sisäänkäynnin temppeliin...

Mikäli pysyt hengissä pelin loppuun asti, tallenna pelilevy Deathknighs of Krynniä varten.

Ratkaise



MUTANTTIEN VALTAKUNTA

JARKKO JA JARI KYTÖJOKI

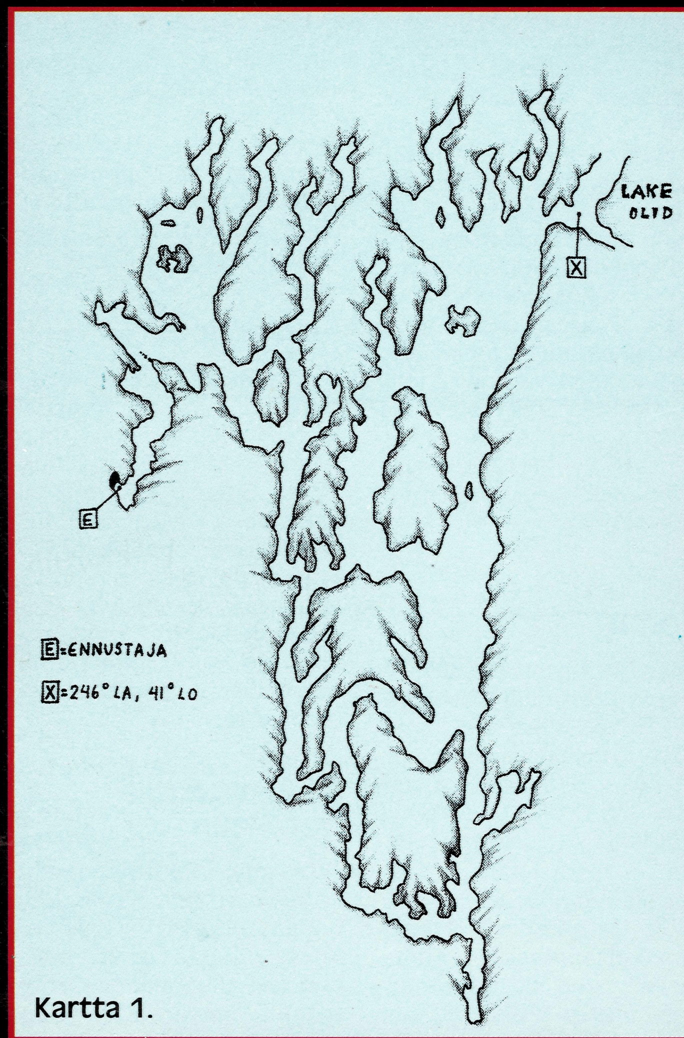
Eletään ydinräjähdyksen jälkeistä aikaa. Maailmaan on syntynyt uusi ihmisryhmä, mutantit. Sota on syttymässä tavallisten ihmisten ja mutanttien välille. Sinut on valittu selvittämään, miksi sota on syttymässä ja myös estämään sen syttyminen.

Peli alkaa Mardokista. Etsi käsiisi kylän viisain mutantti Olduns. Hän kertoo sinulle ennustajasta. Tepastele Nivvikkiin. Jos joskus satut törmäämään turkkeliin (eräänlainen mutanttikilpikonna), niin tapa se, koska se saattaa jättää jälkeensä tuoreen sydämen. Käyttämällä sitä saat energiapullosi täyteen. Hieman vähemmän lisäenergiaa saat käyttämällä kuivaa sydäntä.

Kysele Nivvikin kyläläisiltä ennustajasta. He kertovat sinulle miehestä, joka tietää ennustajan olinpaikan. Mutta mies on vangittuna Kejekien kylässä, joka sijaitsee Yvriumista etelään. Etsi vielä Nivvikistä erään talon pöydältä kompassin tapainen laite Satscan, jota tarvitset myöhemmin.

Suuntaa matkasi kohti Kejekien kylää. Kävele joenvartta pitkin ja etsi kohta, josta voit ylittää joen. Saavuttuasi Kejekien kylään, etsi vihreä mökki. Sitä vartioiva tyyppi ei päästä sinua sovinnolla sisään, joten hänet on parasta tappaa. Tapa myös mökissä olevat kaksi Kejekiä.

Nurkassa kyyhöttää etsimäsi mies. Juttele miehen kanssa, niin tämä kertoo sinulle ennustajan asuvan luolassa, joka sijaitsee Olid-järven takana. Sinne pääset ainoastaan kumiveneellä, jonka voit ostaa Nivvikin pohjoisosassa asuvalta kalastajalta 3 lihapalalla. Kun vihdoin olet tuliterän kumiveneen onnellinen omistaja, souda järven yli kohtaan 246 leveyttä, 41 pituutta (edellä olevat luvut ovat Satscanin lukemia). Suunnista kartan 1 avulla ennustajan luo.



Kartta 1.

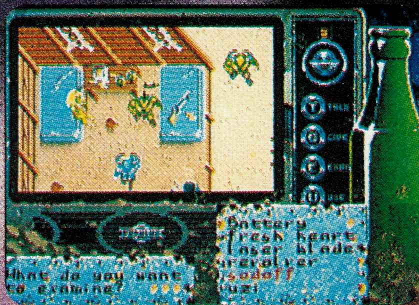
Kaksi tehtävää

Kysy ennustajalta sodasta. Ennustaja antaa sinulle tehtävän hakea tietokone Zero Townista. Jos haluat ihailla maisemia kiikareilla, käy tappamassa vihreä vilkkuva örkki kaupungin itäosan raunioissa, kohdassa 973, 887.

Etsi kaksi metallista tunnusta. Etsi myös tietokone erään rauniotalon sisältä. Mutta sen otettuasi, ole varuillasi, sillä sen omistajat eivät ole iloisia tekosestasi.

Kiikuta sitten tietokone ennustajalle ja kysy taas sodasta. Saat tehtäväksi vapauttaa mutanttien vangitseman miehen Okkarnista. Vapauttamisen jälkeen juttele miehen kanssa, niin hän kertoo, että Xantiniumin johtajattaren Lady Cassian poika Eguitus on vangittu. Hän on vangittuna oman enonsa Lord Dominixin käskystä. Dominix lavasti tilanteen mutanttien hyökkäykseksi levittämällä mutanttien ruumiita paikalle, josta Eguitus napattiin.

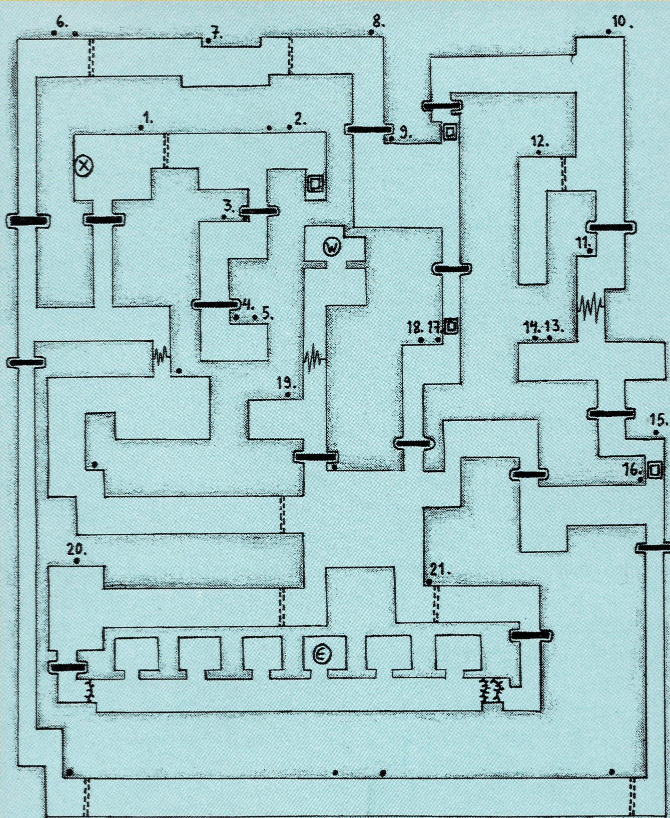
Mene sitten Yvriumiin. Ih-



Aseet

ase	paikka
Oozee	ursen luola 355° lev., 902° pit.
Bazooka	Zero Town, hinta 9 lihapalaa
Sodoff	Kitrum, hinta 5 lihapalaa
Bow	Mardok
Vibrablade	Okkarn

Muita aseita voi saada tappamalla vartijoita tai örkkejä.



Kartta 2.

= LASER
= NAPPI
= KUILU
= EGUITUS
= PIIKKILANKAA
= WIRE CUTTER
= SÄHKÖESTE
= OVI

minen voi mennä sinne aivan vapaasti vartijoiden pysäyttämättä, koska hänen luullaan tulevan Yvriumin sisarkaupungista Xantiniumista, mutta mutantti tarvitsee orjille kuuluvan kaulapannan. Sen saa keskipäivällä Yvriumin itämuurin lähistöllä oleskelevilta orjilta, kun tappaa ne.

Ihmistenkaupunki Yvrium

Yvriumissa etsi kaupungin pohjoisosasta häkkejä. Yhtä niistä vartioidaan. Sen sisässä on Besek-niminen mutantti, joka tietää tunnussanan Zero Townin maanalaisiin rautateihin. Häkin edessä seisovaa vartijaa ei tarvitse tappaa, Besekin juttusille pääsee häkin oikeasta alakulmasta. Juttele hänen kanssaan, kunnes tiedät tunnussanan. Poistu sitten Yvriumista.

Jos olet pelin alussa valinnut mutantin ja sinulla on vaikeuksia päästä pois Yvriumista, etsi eräs mutantti Yvriumin portin lähistöltä. Hän kertoo sinulle, että mutantin ainoa syy poistua kaupungista on veden haku. Sano siis vartijoille WATER niin pääset ulos.

Mene Zero Towniin ja etsi sieltä kaksi mutanttia, jotka vartioivat sisäänkäyntiä maanalaisiin rautateihin. Sano niille tunnussana, jonka sait tietää Besekiltä. Sen jälkeen he kertovat sinulle, miten maan alle pääsee. Maanalaisissa rautateissä on portteja, jotka saa auki metallisella tunnuksella. Maan alla elää Himukk, joka tietää, että Eguitusta pidetään vangittuna Yvriumin maanalaisissa selleissä. Himukk tietää myös, kenellä on avain Eguituksen sellin oveen. Juttelun jälkeen mene takaisin Yvriumiin.

Kaivon salaisuus

Etsi kaupungin kapakka ja sieltä roisto. Pienen keskustelun jälkeen voit ostaa roistolta köyden. Puhu myös baarimikon kanssa ja tarjoudu viemään päivällinen Theodus-nimiselle miehelle. Theodus oleskelee kapakan pohjoispuolella olevassa talossa. Theoduksen taloon pääset ilmoittamalla asiasi oven edessä oleville vartijoille. Tapa Theodus ja ota ruumiista tippunut avain.

Mene sitten Theoduksen talosta vasemmalle aidan ohi taloon, jossa on kaivo lattiassa. Kiipeä köyden avulla kaivoon. Olet kohdassa X (kartta 2). Paina nappeja seinässä kartan 2 järjestyksen mukaan. Etsi sivuleikkurit ja katkaise niillä piikkilangat sellien edestä. Eguituksen selli on kolmas oikealta. Mene selliin ja se siitä.

Ratkaise



HARRI MÄKELÄ

1

1 Wizard's hut
2 Pentacle vault
3 Vault vestibule
4 Guard room
5 Cellar steps
6 N.West tower
7 North passage
8 N.East tower
9 Hot baths
10 Below
11 Staircase
12 West passage
13 Smithy
14 Stables
15 Hay barn
16 Belltower
17 Chapel
18 Great hall
19 S.West tower
20 Left atrium
21 Gatehouse
22 Right atrium
23 S.East tower
24 East passage
25 Igor's chamber
26 Kitchen
27 Larder
28 Stairwell
29 Courtyard
30 Wilderness
A Kaivo
B Lipputanko
C Este
D Este
E Kivi
F Silta

VELHON VANKINA

Sekopäinen Magister-velho on vanginnut puolikkaan sielustasi keskiaikaisen linnan syövereihin. Kokoa sielusi, kerää viisikannat ja tuhoa haamut. Kaupan päälle saat oman linnan.

Linnaa voi tutkiskella missä järjestyksessä tahansa, uteliaisuus on valttia. Ehdotonta keräilytavaraa ovat ainoastaan viisikannat ja avaimet. Henget on myös pakko tuhota, aarteiden keräämisestä saa pisteitä. Pelin aikana löytyy vihjeitä kasapäin, tässä eräs ratkaisu.

Uuniin syömään

Mene nostosillan lähelle ja heitä tai ammu sen vasemmalla puolella olevaa pientä ikkunaa. Nostosilta laskeutuu nopeasti. Mene sisälle ja jatka eteenpäin pihamaalle. Hätyytä lepakko lentoon ja tuhoa se.

Mene kaakkoistornin keittiöön, uunin kautta pääsee ruokakomeroon. Syö mahdollisimman paljon ja usein. Jos alussa valitsit hahmoksesi naisen, ota viisikanta pöydän alta.

Mene ulos linnasta, mutta muista ottaa lähtiessäsi keittiön ovensuusta avain. Kiven alta paljastuu kolo. Älä kuitenkaan ryntää sinne suinpäin, vaan tallustele noidan majalle. Tuolin selkänojan päältä löydät avaimen.

Älä juo liikaa

Ota matto lattialta ja pudottaudu sen alta paljastuneeseen koloon, niin päädyt luolaan (kartassa cavern 1). Tuhoa haamu ja ota seinästä kirkkaanvärinen viisikanta. Mene kartan avulla viinikellariin ja juo vasemmalla alhaalla olevasta pullosta saadaksesi voimasi maksimiinsa. Jos juot liikaa, voimasi alkavat huveta.



Mene katakombeissa olevalle esteelle (merkitty karttaan a-kirjaimella) ja kulje päin ruskeaa palkkia. Palkin kaaduttua voit käydä tuhoamassa haamut luolista. Kellarikäytävän kapeasta kolosta putoilee aarteita.

Käy tuhoamassa henget kidutuskammiosta ja vankityrmästä. Vankityrmässä oleva ötökkä rupeaa vilistämään huoneen takareunaa hetken odoteltuasi. Mene yläkertaan, oven saa auki nostamalla säpin. Jos alussa valitsit miehen, mene uima-altaalle. Jos valitsit naisen, mene suoraan kivelle, mutta tuhoa henki uima-altaalta.

Uima-altaalla paina pylväässä olevaa keltaista vipua, jolloin vesi valuu pois. Altaassa olevasta reiästä pääset luolaan (cavern 3). Viisikantaan yletyt kiipeämällä esteen päälle ja menemällä aivan reunaan.

Nouse yläkertaan ja mene kivelle. Pudottaudu kolosta luolaan viisi, ota viisikanta ja mene taas yläkertaan. Kulje varovasti kaatamaasi palkkia pitkin, ettet putoa vankityrmään, jonka ainoa käynti on katossa.

Kirkossa on kolo

Kaivosta löydät avaimen. Ryömi kaivoon ja pääset luolaan kaksi. Ota viisikanta ja navigoi itsesi pihamaalla olevaan kirkon kellotorniin. Vetäise narusta ja maahan tipahtaa viisikanta. Saarnatuolin alla on kolo.

Pudottuasi nelosluolaan, ota viisikanta ja mene laskusillalle. Heitä pientä ikkunaa, jotta se mäjähtää kiinni. Sinkouduttuasi sillalta ota keltainen laatta ja löydät avaimen. Pudottaudu reiästä kirkkoon.

Kulje heinälatoon, heinäpaalin takaa löydät avaimen. Tallistakin löytyy avain.

Igorin kammiossa olion tuhoutuu, kun heittelet sen oikeanpuoleista hammasta. Tyhjennä aarrearkku. Käy holvin eteishuoneessa hakemassa avain.

Vessassa on aarteita

Nouse varovasti toisen kerroksen käymälään, pesuhuoneen oven saa auki heittämällä munalukkoa. Ota vessapaperitelineen takaa aarre. Kulje sairaalaan ja tuhoa henki. Kakkoskerrokseen a-kirjaimella merkityn esteen ohi pääsee ryömimällä seinän viertä. Aarre rappujen takana olevasta kolosta.

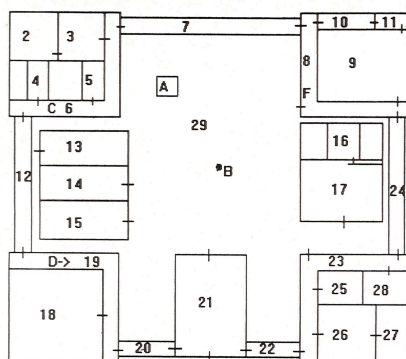
Mene konservointihuoneen ja asehuoneen läpi ja tuhoa henget, b-kirjaimella merkityn esteen ohi pääset juoksemalla nopeasti mahdollisimman reunassa. Tultuasi asehuoneesta, paina edessäsi näkyvää vihreää nappulaa. Kulje kirjastoon ja koeta kirjahyllyn vasemmassa ylänurkassa olevaa kirjaa, tyhjälle seinälle ilmestyy tuoli.

Nouse tuolille ja pääset pyhäinjäännöskaappiin. Ryömi huoneen takaosasta harmaalle reunukselle. Kultakimpaleen päältä löytyy avain.

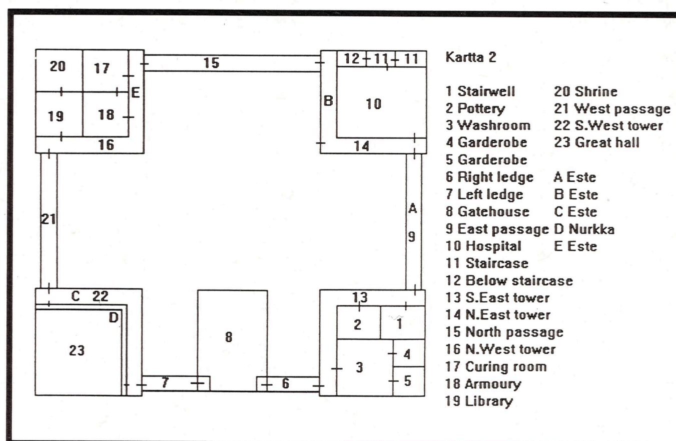
Mene suureen halliin ja kulje varoen reunaa pitkin. Kulmassa (karttaan merkitty d-kirjaimella) varo astumasta koloon. Mene portinvartijan tupaan ja ota vasemmalta seinältä viisikanta.

Noustuasi kolmanteen kerrokseen, mene varastoon ja avaa vasemmalla oleva kaappi koettamalla kädensijaa.

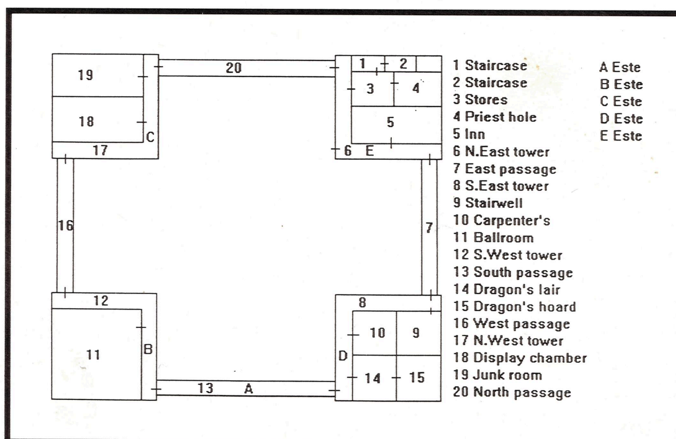
Hengen tuhottuasi voi



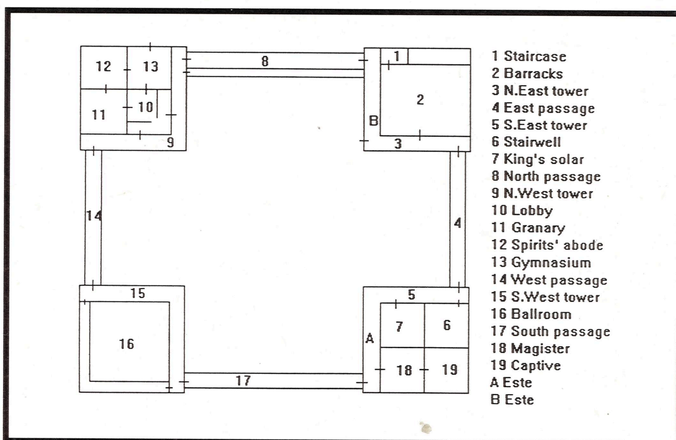
Kartta 1.



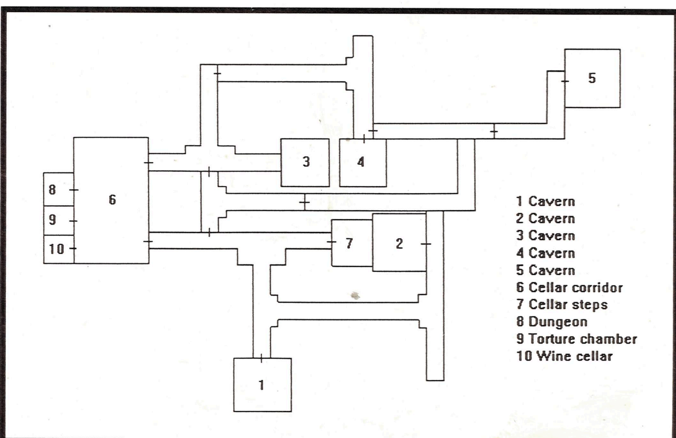
Kartta 2.



Kartta 3.



Kartta 4.



Kellarikerros.

käydä papinkolossa ryömimällä kaappiin. Käy kohdassa E painamassa nappula pohjaan ja siirrä keltainen möhkäle oven edestä. Mene romuhuoneeseen. Sen oven saat auki heittelemällä hetken oven vasemmalla puolella olevaa harmaata laattaa ja sen kadottua kokeilemalla seinään ilmestynyttä koloa.

Ryömi hyllykön alimman hyllyn takareunalle ja nouse seisomaan, hyllyltä löydät viisikannan. Käy vielä poistamassa munalukko näyttelykammion ovesta ennen kuin nouset neljänteen kerrokseen.

Lisää voimaa

Mene aulaan. Esteestä B pääset painamalla kaikki neljä nappia yhtäaikaa pohjaan. Tuhoa lepakko juoksemalla ensin kulmaan, josta näet sen. Mene voimistelusaliin, haamun tuhottuasi voit nostella painoja saadaksesi voimaa.

Mene henkien kotiin tuhoamaan henget. Vilja-aitassa tuhoa ötökkä lattialta ja siirtele viljakekoa, kunnes alta paljastuu arkku. Ryömi arkkuun. Laita kansi kiinni ja ryömi pitkin arkkua, kunnes putoat näyttelykammioon. Kerää viisikanta ja aarteet ja mene takaisin ylimpään kerrokseen.

Juo, juo veljeni juo

Mene kuninkaan makuuhuoneeseen ja haamun tuhoattuasi paina oikealla olevaa nappia. Kulje esteelle, joka on merkitty neljännen kerroksen karttaan a-kirjaimella, ja kokeile esteen toisella puolella olevaa harmaata laatikkoa. Keltaisen möhkäleen siirryttyä mene porraskuiluun ja kolmanteen kerrokseen. Voit käydä kapakassa hankkimassa voimia. Pöydällä olevasta pullosta voit juoda huoletta niin paljon kuin haluat ja pois tultuasi voit painaa edessäsi olevaa vihreää nappia.

Nouse neljänteen kerrokseen ja mene juhlasaliin. Lännenpuoleisen seinän oven vierestä löydät kaiteesta pienen raon, josta voit hypätä alas. Menemällä maalien läpi saat pisteitä.

Lohhari tuhkaksi

Seuraavaksi mene lohikäärmeen pesään, esteen B ohi pääset ilman suurempaa voimien menetystä juoksemalla nopeasti reunaa pitkin. A:n ohi pääsee ryömimällä.

Lohikäärmeen saa vaiennettua ampumalla siltä sarvet, silmät ja hampaat. Mene lohikäärmeen varastoon ja avaa arkku koettamalla siinä olevaa kirkasta neliötä. Otettuasi aarteet, ota arkun kylkeen ilmaantunut viisikanta ja lähde ensimmäiseen kerrokseen. Esteen D ohi pääsee painamalla vihreää nappia ja juoksemalla nopeasti esteen yli.

Ykköskerroksessa mene holviin. Otettuasi aarteet ja avaimen, nouse neljänteen kerrokseen ja mene Magister-velhon luokse. Varaudu hankkimalla tarpeeksi voimia ja tuhoa velho heittelemällä sitä päähän jonkin aikaa. Ja sitten vain juoksujalkaa vangin luokse.

Ratkaise POLICE QUEST

KIMMO TAMMINEN

KUOLEMAN ENKELIÄ TAPAAMASSA

"Koe millaista on olla oikea poliisi", lupailee pelin mainoslause. Eikä pahasti pieleen osukaan, onhan pelin suunnittelijalla omakohtaisia kokemuksia poliisin työstä. Tämän kihelmöivän Miami Vice -eepoksen ratkaisua on kyselty tiheään, joten tässä se vihdoinkin on.

Poliisin toimenkuva vaikuttaa sisältävän etupäässä ovien availemista ja sulkemista. Ovien repimisen aiheuttamaa stressiä hieman kompensoi lyhennetyt komennot. Yleisimmin käytetyistä sanoista, kuten OPEN, CLOSE ja DOOR riittää ensimmäinen kirjain. Siis oven avaamiseen riittää O D.

Tietyt pelin toiminnot ovat konekohtaisia, esimerkiksi radion ja aseiden käyttö, autolla ajamiseen liittyvät kiemurat yms. Ratkaisussa näihin viitataan vain ohimennen. Tarkemmat ohjeet löytyvän pelin oheismateriaalia tutkimalla. Jutun loppuun liitetyssä 'yleisiä ohjeita' -osastossa on selostettu muutamia toistuvia rutiineita, joita on turha vääntää rautalangasta joka välissä.

Käskynjako ja ensi pidätykset

Kun ruutuun ilmestyy näkymä poliisiaseman aulasta, mene oikealla ylhäällä olevasta ovesta käskynjakohuoneeseen. Käytä odotusaika hyödyllisesti lukemalla pöydältä löytyvää sanomalehteä. Ennen käskynjaon alkamista siirry omalle paikallesi pöydän taakse. Kotvasen kuluttua ylikonstaapeli hiippailee paikalle pitämään puheen aitoon Hill Street Blues -tyyliin.

Puhuttelun päätyttyä hivuttaudu lokerikkojen luo tutkiskelemaan niiden sisältöä. Omastasi löytyy viesti Steveltä. Steven lokerikkoon katsomisesta annetaan myös pisteitä, outoa kyllä. Etsi pukuhuoneesta oma kaappisi ja ota sieltä ase, ammukset ja salkku. Salkusta ota kynä, muistikirja ja sakkolappuvihkonen.

Aulassa ota vasemmalta seinustalta avaimet autoon ja pöydältä radio. Steppaile ulos parkkipaikalle suorittamaan vasemmassa yläkulmassa olevalle autolle 'vehicle safety inspection'. Lopuksi kömmi autoon, ota pamppu (nightstick) ja olet valmis partioon. (Jos auto ei liiku, kokeile moottorin käynnistämistä.)

Kun kaduilla on aikansa partioitu, radio ilmoittaa kolarista. Aja onnettomuuspaikalle seuraamalla pelin mukana tulevaa karttaa. Mentyäsi autossa retkottavan miehen luo tutki tilannetta ja tee ilmoitus radiokeskukseen. Kuulusteltuasi väkijoukkoa paikalle ilmaantuu punkkarin näköinen häiskä, jolta kuulet kolarin toisen osapuolen rekisterinumeron. Viestitä sekin radioitse. Sitten vain odottelet, että kuolemansyyntutkija Dooley saapuu paikalle.

Pienen kiertoajelun jälkeen kuulet jälleen radioviestin, jossa tällä kertaa Steve muistuttaa kahvitauosta Carol's Caffeine Castlessa. Huristele paikalle ja istahda juttelemaan virkaveljesi seuraksi. Hörpiskelyn keskeyttää puhelinsoitto, jonka jälkeen onkin aika jatkaa hommia.

Palattuasi korttelikierrokselle havaitset punaisen urheiluauton, joka viilettää päin punaista. Siispä paine perään pillit soiden. Hurjastelijan pysähdyttyä kävele hänen autonsa taakse kirjaamaan rekisterinumero ja radioi se keskukseen. Älä lankea hurmaavan naisen lahjontayrityksiin, vaan kirjoita tylysti sakkolappu.

Seuraavaksi poliisiradio ilmoittaa häiriköinnistä Carol'sin luona. Omistaja valittaa Wino Willyssä olevan prätkäjengin tukkivan parkkipaikat. Lähde huomauttamaan asiasta jengiläisille ja vilauta patukkaa (PR-24), kun tyypit alkavat rettelöimään. Baariin jäävä tyttö osoittautuu vanhaksi koulukaveriksi, josta on myöhemmin apua. Kannattaa tiedustella, mitä hän tietää huumeista.

Palattuasi taas partioon havaitset epäilyttävästi heittelehtivän kulkuneuvon. Tee samat rutiinihommat kuin punaisia päin ajaneen tapauksessa, mutta lisäksi haistele häiskän henkäystä ja suorita puhalluskoe (tai sen jenkkivastine, mikä se sitten lieneekin). Miekkonen pyytää ovelasti kytkemään käsiraudat etupuolelle, mutta se ei olisi ohjesääntöjen mukaista, joten vastaa kieltävästi. Kaikki poliisisarjoja seuranneet tietysti tietävät, että rutiiniin kuuluu ruumiintarkastus ja oikeuksien lukeminen. Komenna mies autosi takapenkille ja kyyditse lainrikkoja kaltereiden taakse. Kirjaa vanki alkoholin vaikutuksen alaisena ajamisesta (DRUNK DRIVING).



Juhlia uraputkessa

Autolle palatessa Laura ilmaantuu paikalle ilmoittaen huumeosaston etsivän veteraanipoliisia. Hän ehdottaa, että anoisit siirtoa sinne. Lisäksi vartija kertoo ylikonstaapelin pyytäneen käymään asemalla.

Asemalle saavuttuasi jätä pamppu autoon. Astele eteisen pöydän luo kirjoittamaan siirtoanomus (MEMO) ja laita se koriin. Käväise aulassa kuuntelemassa Dooleyn valitusta ja piipahda myös hänen huoneessaan (vilkaisehan huviksesi pöydällä olevaa kanaa). Palattuasi aulaan saat kutsun poliisien juhliin, joten steppaile pukuhuoneeseen sonnustautumaan asiaankuuluvaan siviiliasuun ja ota mukaasi Corvettesi avain. Ennen lähtöä palauta partioauton radio ja avain aulaan.

Poimi autostasi lompakko ja sitten huristele Blue Roomiin. Nautittuasi hauskoista (?) juhlista Jackin seurassa istuskellen eräs poliiseista muistuttaa, että vaihdoitte työvuoroja, joten taas kerran velvollisuus kutsuu. Palattuasi asemalle sonnustaudu virkapukuun (UNDRESS ja DRESS) ja ota kaapista varusteet mukaan.

Party's over Mr Bonds

Vuorossa on jälleen käskynjako, josta on tällä kertaa tehtävä muistiinpanot (TAKE NOTES). Jälkeenpäin käväise lokerikolla noutamassa kirje sekä varustaudu partioon avaimien ja radion kera äläkä

unohda auton turvatarkastusta.

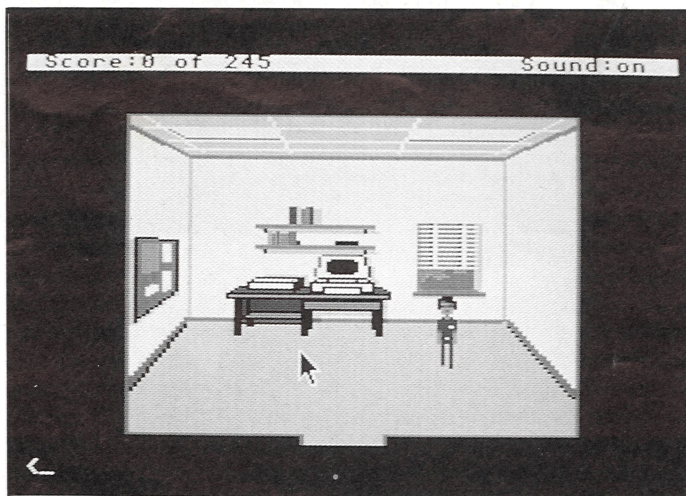
Saat radiolla ilmoituksen varastetusta Cadillacista, jonka on havaittu liikkuvan alueellasi. Pysäytä se tavalliseen tapaan ja kutsu apujoukkoja. Jackin saavuttua paikalle nouse autosta ja lataa ase. Komennettuasi kuljettajan ulos käske häntä pysähtymään, nostamaan kätensä ylös ja maahan makaamaan. Loppu onkin rutiinia: käsiraudat käsiin, ruumiintarkastus, oikeuksien lukeminen ja mies takapenkille säilöön.

Ennen kun lähdet sellien suuntaan ota talteen roiston aseen sarjanumero ja anna sitten ase Jackille. Pengo myös hansikaslokeroa ja vilkaise takakontiin. Sieltä löytyykin erä varsin epälaillista huumetta. Vankilassa suorita normaalit rutiinitoimet. Hoffmanin pidätyksen syyksi kirjataan tietysti se vakavin, eli huumeet (DRUGS).

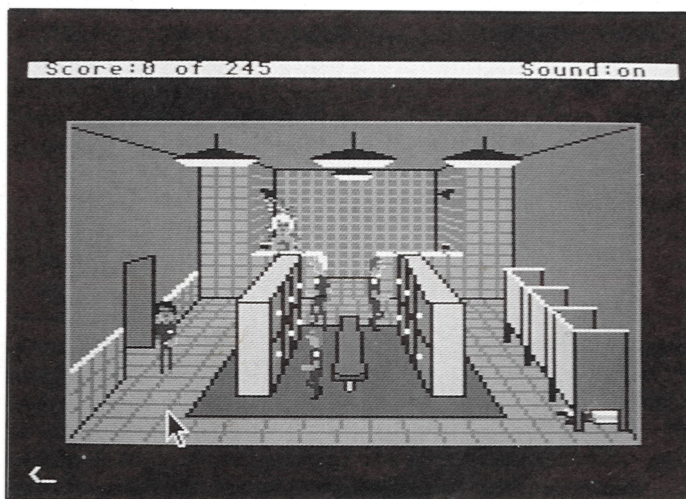
Palattuasi asemalle Dooleyn juttusille löydät muistion, jossa kerrotaan siirrosta huumeosastolle. Selvittyäsi Morganin ja Lauran jaaritteluista voitkin alkaa tutkia Hoffmanin tapausta. Selaile ilmoitustaulun lehtiötä (clipboard) kunnes löydät kohdan 'FBI most wanted list'. Ota se mukaasi, samoin arkistosta esiin pengottu Hoffmanin kansio.

Huumekauppoja

Huristele oikeustalolle ja mene luukulla olevan miekkosen puheille. Kerro haluavasi tavata tuomarin ja että asia koskee takuita. Kun vielä mainitsen kyseessä olevan hätätilanteen, virkai(ntoi)lija päästää oikeussaliin. Tuomari kysyy kenen takuut pitäisi evätä (vastaat tietysti 'Marvin Hoffman') ja vaatii todisteita. Esitä Hoffmanin kansio ja FBI:n lista. Kun mainitset vielä Marvinin tatuoinnin, tuomari vakuuttuu ja antaa takuut eväävän pidätysmääräyksen. Lopuksi käy viemässä määräys vankilan virkailijalle.



Poliisilaitoksen tietokonekeskus.



Olen nähnyt konstaapeli Helgan kylvyssä, ihanaa...

Yleisiä ohjeita

Pukuhuoneessa selviää helpoimmin käyttämällä käskyjä GET ALL, OPEN CASE ja uudelleen GET ALL. Oma kirjelokerikko kannattaa aina tarkastaa ollessasi asemalla (LOOK IN PIGEONHOLE). Partioon lähdettäessä on haettava aulasta auton avaimet ja radio (GET KEY, GET RADIO) ja muistettava tarkastaa auto. Lue peliohjeista, miten 'vehicle safety inspection' suoritetaan, siinä nimittäin saattaa olla konekohtaisia eroja.

Pidätyksen yhteydessä on aina käytettävä käsirautoja (CUFF MAN). Rutiiniin kuuluu myös ruumiintarkastus (SEARCH MAN) ja oikeuksien lukeminen (READ RIGHTS). Pidätetyn hätistäminen liikkeelle onnistuu käskyllä FOLLOW ME ja auton takapenkille sullominen komennolla GET IN CAR.

Vankilassa laita aseesi lokerikkoon (DROP GUN), paina oven vieressä olevaa nappia (PUSH BUTTON) ja kirjaa pidätys (BOOK MAN). Tässä yhteydessä on myös mainittava syyte (esim. DRUGS). Poista pidätetyn käsiraudat (GET CUFFS) ja ohjaa hänet selliin. Lopuksi muista ottaa ase mukaan (GET GUN).

Palatessasi asemalle Laura hyppää kyytiin kertoen jonkun vasikoineen puistossa tehtävistä huumekaupoista. Puistossa piiloudu pusikkoon ase ladattuna ja ilmoita Lauralle, että olet valmiina asemissa. Pian paikalle ilmaantuu kaksi nuortamiestä, jotka vaihtavat rahat huumeisiin ja päinvastoin alkaen sitten riidellä maksusta. Ilmoita tilanteesta Lauralle ja hihkaise paras keksimäsi Don Johnson repliikki (itse asiassa 'Police!' riittää mainiosti). Toinen kavereista pinkaisee karkuun, mutta Laura hoitelee hänet. Suorita pidätys muuten tavalliseen tapaan, paitsi että molempia on syytä kuulustella kahdesti.

Kun tyypit on pistetty poseen, vie Laura asemalle laatimaan raporttia ja painele itse Blue Roomiin. Rupateltuasi Jackin kanssa Keith tulee kertomaan, että Hoffman on paennut ja Morganilla olisi asiaa.

Morgan on tuumaillut, että Hoffmanin tavarat olisi syytä tutkia tarkemmin. Pyydä pohjoisseinän luukulta kirja ja lukaise se. Seuraavaksi tutki asetta, jossa olevasta lapusta löytyy sormenjälkien tutkijan nimi. Pistä se muistiin kuten myös aseen sarjanumero. Mene tietokonehuoneeseen näppäilemään päätteeseen aseen numero, jolloin saat puhelinnumeron. Kirjoituspöydälläsi olevasta koristа löydät Lauran viestin. Soita tietokoneelta saamaasi numeroon ja pyydä tietoja Tasellista, joka on siis sama henkilö kuin Hoffman.

Päällikkö kertoo, että vankilaan joutuneen Marien (Wino Willyssä tapaamasi tyttö) voisi suostutella avustamaan hotellioperaatiossa. Asia on sillä selvä, että käyt vankilassa ja kerrot operaatiosta. Paluumatkalla joudut piipahtamaan Cotton Coveen ruumista tunnistamaan. Poistettuasi peiton huomaat tatuoinnin, joka paljastaa raadon Taselliksi. Ilmoita asiasta radiolla.

Operaatio a la Miami Vice

Asemalla Morgan kertoo hotellioperaation yksityiskohdista ja jakelee erinäisiä välineitä. Tässä välissä Dooley ilmoittaa Jackin tyttären kuolleen sairaalassa. Välittääksesi surunvalittelut soita ensin keskukseen, josta saat numerotiedustelun numeron. Sitten pyydä numerotiedustelusta Jackin numero.

Soita sormenjälkien tutkijalle pyydettyäsi taas numeron numerotiedustelusta. Ilmoita nimesi ja kysy Hoffmanista. Sitten onkin aika vaihtaa ulkonäköä. Riisuudu pukuhuoneessa ja mene suihkuun pesemään tukkasi valkaisuaineella. Huuhdeltuasi hiuksesi pukeudu Lauralta saatuun pukuun. Laahaudu taas Morganin puheille. Kun hän on lopettanut, kierrä pöydän taakse katsomaan puhelimesta Morganin numero ja pistä se muistiin.

Hotelli Delphoriassa soita kelloa, pyydä huone ja hoitele lasku. Hakeuduttuasi baariin ja tilattuasi juotavaa Marie tuppautuu seuraan suunnitelman mukaisesti. Anna baarimikolle juomarahaa, niin hän kertoo uhkapelistä ja pyytää tulemaan takaisin, kun olet hankkiutunut eroon Mariesta. Mene hissillä toiseen kerrokseen huoneeseen 204 ja vastaa myöntävästi Marien kysymyksiin. Soitettuasi Morganille hän pyytää lähettämään Marien asemalle taksilla. Taksiyhtiön numero selviää taas numerotiedustelusta. Soittaessasi taksia ilmoita osoitteeksi hotellin nimi.

Palaa baariin Woodyn puheille ja anna hänelle 200 dollaria maksuksi uhkapeliin liittymisestä. Tässä vaiheessa pelitilanne kannattaa tallentaa. Seuraa Woodya pelipaikkaan ja jatka pelaamista kunnes olet reilusti voitolla. Tällöin Frank kertoo takahuoneessa pelattavasta suuremmasta pelistä. Palattuasi huoneeseesi paikalle saapuu hetken kuluttua backup-ryhmä, jonka johtajalta voit pyytää lähetinkynän. Pääset pelihuoneeseen sanottuasi Woodylle salakoodin 'Frank sent me'. Voitettuasi pokerissa 500 dollaria Jessie 'kuolonenkeli' Bains ehdottaa yhteistyötä. Vastattuasi myöntävästi hän ehdottaa yksityisiä neuvotteluita. Jessien mentyä sisällä huoneeseensa käytä lähetinkynää ennen kuin seuraat perässä.

Jäljellä onkin enää loppuhuipennus, jonka jälkeen pisteitä on koossa 248, eli kolme enemmän kuin maksimi (ainakin ST-versiossa). Mutta kuoliko Bains vai ei? Itse asiassa hän joutui vankilaan, mutta se kuuluukin jo Police Quest II:een.

Hakusanasto

Onnettomuuspaikalla:
LOOK MAN
HELP MAN
TALK TO CROWD
TALK TO MAN

Sakkolappua annettaessa:
LOOK GIRL
HELLO
SONNY BONDS (nimesi)
YOU RAN RED LIGHT
NO
WRITE TICKET
RETURN LICENSE
SIGN TICKET
GIVE TICKET

Hämminkiä Carol'sin luona:
TALK TO CAROL
MOVE YOUR BIKES
TALK TO GIRL
ASK DRUGS

Rattijuoppoa pidätettäessä:
ASK LICENSE
GET OUT
SMELL
ADMINISTER FST
+ pidätysrutiinit

Asemalla:
DROP NIGHTSTICK
WRITE MEMO
PUT MEMO IN BASKET
LOOK CHICKEN
UNDRESS
GET KEY (oman auton)
LOOK IN CAR
GET WALLET

Autovaras:
GET OUT
HALT!
HANDS UP
LIE DOWN
+ pidätysrutiinit
LOOK GUN
GIVE GUN TO JACK
OPEN BOX
GET NOTEBOOK
GET LICENSE
OPEN TRUNK
LOOK DOPE

Tiedot Hoffmanista:
GET CLIPBOARD
GET LIST
RETURN CLIPBOARD
OPEN CABINET
GET HOFFMAN
KEEP HOFFMAN FILE

Oikeustalolla:
ASK JUDGE
ASK WARRANT
EMERGENCY
1. kysymys: MARVIN HOFFMAN
2. kysymys: HOFFMAN FILE
3. kysymys: WANTED POSTER
4. kysymys: TATTOO

Huumekauppa puistossa:
POLICE!
+ pidätysrutiinit
QUESTION SIMMS (2X)
QUESTION COLBY (2X)

Tapaus Hoffmanin todistusaineisto:
ASK BOOK
RETURN BOOK
ASK GUN
READ TAG
RETURN GUN
USE COMPUTER
SW9764912 (aseen numero)
EXIT
LOOK BASKET
READ NOTE
USE PHONE
1-312-555-3382
INFORMATION ON TASELLI

Marielle:
HELP WITH HOTEL OPERATION

Tasellin ruumis:
REMOVE BLANKET
LOOK BODY

Puhelu Jackille:
USE PHONE
0
USE PHONE
411
COBB
USE PHONE
555-2622

Puhelu tutkijalle:
USE PHONE
411
WILLIAMS
USE PHONE
555-4522
BONDS
HOFFMAN

Tukan valkaisu:
UNDRESS
TURN SHOWER ON
USE BLEACH
RINSE HEAR
TURN SHOWER OFF
DRESS

Hotellissa:
RING
GET ROOM
PAY ROOM
BEER (tms.)
PAY
GIVE MONEY

Hotellihuoneessa:
USE PHONE
555-6674
USE PHONE
411
CAB COMPANY
USE PHONE
555-9222
HOTEL DELPHORIA

Backupin saavuttua:
ASK TRANSMITTER PEN
FRANK SENT ME (salasana)
USE PEN

Tästä löydät kätevästi eri tilanteissa tarvittavat komennot. Kaikkia itsestäänselvyyksiä, rutiinitoimia yms. ei ole erikseen lueteltu.



PETRI TEITTINEN

PELIK(irja)OPTERI

Propellit pörisemään

Pelikopterin seikkailut Pelikirjan sivuilla jatkuvat entistä rankempina. Nyt tarjolla on erittäin nokkela läpipeluuohje Damoclesiin ja paljon muuta!

Aikaisemmista Pelikirjoista tuttuun tapaan Pelikopterilla on jälleen tyrkyllä läjäpäin mainioita vinkkejä, cheatteja ja pokeja. Asiaan:

Ultima V

PC, Amiga, ST

Pitkän odotuksen jälkeen saatiin tämäkin peli sitten Amigalle. Suunnilleen samoihin aikoihin ilmoitti Lord British kehittelevänsä jo Ultima-sarjan osia VII ja VIII. Sääli, että Amiga laahaa niin paljon perässä...

Paikasta, josta löytyy Mystic Armeja, löytyy myös lisää samaa tavaraa ja Mystic Sword, kun jaksat penkoa vähän lisää. Jhelholmissa muurien ulkopuolelta ontosta puusta löytyy Magic Axe. Tee joukkoosi tilaa ja mene Despisestä alamaailmaan. Mene jokea pitkin eteenpäin (älä käänny ylös), kunnes näet vesiputouksen vasemmalla. Mene sinne ja lennä vasemmalle, kunnes näet rakennuksen (Keep). Mene sinne ja ota Johne mukaasi.

Ultima VI

PC

Etsi kylästä tykki ja työnnä se kylän ulkopuolelle. Huomaat miten hyödyllinen kapistus se on, kun joudut taisteluun. Sami Kalliosaari Hämeenlinnasta jatkaa: työnnä tykki vartijan eteen. Ammu vartijaa tykillä, joka tyhmänä ei tajua hyökätä kimppuusi. Tapa kaikki vartijat näin ja kerää heidän tavaransa.

Proplecy — The Viking Child

Amiga

Tämä on ainakin minulle aivan outo peli, olisikohan tuossa nimessä mahdollisesti panovihre holopainen?

Pattijokelainen **Tomi Viitala** on kuitenkin pelin jostain löytänyt ja kertoo, että koodi kolmanteen kenttään on IMAGITEC.

Rally Cross

Amiga

Tomi on myös keksinyt, että painamalla F2 pääset hyppimään kenttiä eteenpäin.

Bubble Bobble

C64

Kun olet käyttänyt kaikki elämät, niin paina tulitusnappula pohjaan ja pyöritä tikkua hurjasti jompaan kumpaan suuntaan. Tämä vinkki ei toimi joka kerta, ilmoittaa **Timo Päätalo** Ylikiimingistä.

Ghostbusters 2

Amstrad CPC

Nyt saavat Amstradinkin omistajat ensimmäiset vinkkinsä! Ensimmäisessä tasossa laita PAUSE päälle ja kirjoita AYKROYD. Paina sitten RETURNia, niin energiasi ei enää kulu.

Amssulla on pelaillut **Mikko Peltola** Vuorentakasta.

Batman — The Movie

Amstrad CPC

Pelin aikana paina pohjaan kirjaimet ED 209, niin pääset seuraavaan kenttään. Asialla sama mies, kuten seuraavassakin.

Venom Strikes Back

Amstrad CPC

Salasanoja ovat VALKYR, MAYHEM, TRANSMOGRIFY ja PETALS OF DOOM.

Rainbow Islands

Amiga

Valitse 3 krediittiä ja paina yhtäaikaa pohjaan Q,W,E,T,Y ja FIRE.

Sateenkaarilla on leikkinyt **Tero Fält** Ypäjältä.

Midnight Resistance

Amiga

Edellisen vinkin lähettäjä jatkaa: Tason 4 lopussa, kun sinun tarvitsee tuhota 10 lentokonetta, mene oikeaan alakulmaan ja ammu vasempaan yläviistoon. Sirkkelinteristä selviää parhaiten liekinheittimellä. 3-tason 'silmä' tuhoutuu siten, että menet sen alle ja ammut sitä. Kun se ampuu sarjan, väistä oikealle, mene taas silmän alle ja ammu.

Super Mario Bros.

Nintendo

Mene maanalaisissa kentissä ylhäälle tiilien päälle ja kävele niin pitkälle kuin pääset ja saavut WARP-ruutuun.

Pelikonsolia on uskaltanut kokeilla **Tapio Oikarainen** Tolvasta.

Beverly Hills Cop

Amiga

Rääväsuinen Eddie Murphy pitää onneksi lättynsä kiinni tässä pelissä. Sekös ilahduttaa **Lauri Frankia** Kuhmosta ja hän kertookin, että kun olet valitsemassa vaikeusastetta, kirjoita MELLIE.

Indiana Jones — Action Game

Amiga

Kirjoita nimeksesi SILLINAM, niin saat krediittejä. Alkukuvan aikana kirjoita IEHOVA, niin voit kokeilla seuraavia nappuloita:

2 = seuraava aloituskohta, I = tavaroita ja L = seuraava ruutu.

Uskonnon kanssa on touhunnut Lauri Frank Kuhmosta.

RoboCop

C64

Heitä resettiä ja kirjoita
poke 2675,9 — paljon pisteitä
sys 32768

Metallimiestä on ohjaillut **Rami Kirves** Salosta.

Megaman II

Nintendo

Näpäytä pallurat näihin ruutuihin: a5,b2,b4,c1,c3,c5,d-4,d5,e2, niin pääset viimeiseen ruutuun.

Rami Salosta omistaa ilmeisesti Nintendonkin.

Prince Of Persia

ainakin PC

Seuraavaan tasoon pääset painamalla pohjaan SHIFT ja L.

Todella kauan haetun vinkin heitti **Tommi Peltomaa** Ulvilasta, aivan PeliKopterin hangaarin vierestä.

Seuraavan vinkkipläjäyksen lähetti **Jani Raninen** Vantaalta ja ne ovat kaikki C64:lle.

Skate Or Die

Korkeushypyssä saat hyvät pisteet seuraavasti: Laita toinen tikku toiseen porttiin. Alkuperäistikulla hyppää ja vedä alas terävästi. Toisella tikulla paina Fireä ja ylös täsmälleen samaan aikaan.

Vendetta

Seuraavaan tasoon pääsee painamalla pohjaan yhtäaikaa näppäimet B, U, N, ja T.

Midnight Resistance

Kirjoita tuloslistaan nimeksesi SIAMESE ja saat loppumattomat elämät.

R-Type

Resettiä koneelle, kun peli on muistissa ja
poke 12957,173 — loppumattomat elämät
poke 12703,36 — kuolemattomuus
sys 2066 — uudelleenkäynnistys

Vielä pari musiikkivinkkiä:
sys 2489 — ensimmäisen tason loppuhirviömusiikki
sys 2476 — pelimusiikki

Ghouls'n'Ghosts

Kirjoita tuloslistaan nimeksesi WIGAN RLFC. Nyt seuraavassa pelissä A antaa haarniskan takaisin ja S siirtää seuraavaan ruutuun.

Rally Cross Simulator

Resettiä taas, kun peli on koneessa ja
poke 6827,189 — loppumaton aika
poke 6263,189
poke 13636,189 — loppumaton vesi, öljy ja polttoaine
poke 5848,8
poke 5868,8 — aloittaa pelin 8888 pisteellä

Käynnistys moduulilla, sillä SYSsiä ei löydy, ainakaan helposti.

Batman — The Caped Crusader

poke 11641,173
sys 2075 — nopeampi Bätmän

Bombo

poke 11416,173
sys 387

Peter Packrat

poke 53214,173 — loppumattomat elämät
poke 48546,173 — loppumaton aika
sys 32768

Rick Dangerous

poke 2793,173 — loppumattomat elämät
poke 11193,173 — loppumaton dynamiitti
poke 10886,173 — loppumattomat panokset
sys 2057

Pacmania

Kirjoita tuloslistaan nimeksesi .P. ja saat loppumattomat krediitit.

Chase HQ

Kirjoita pelissä PAC-MAN, eikä aikaa kulu enää. Vinkin toimimisen merkiksi ruudun reunat välähtävät.

Bubble Bobble

Pelissä kirjoita krediittilaskurin aikana BUB tai BOB ja saat loppumattomat krediitit.

Samurai Warrior

Kirjoita alkuruudussa FANTASTIC ja saat loppumattoman energian.

Rambo III

Kaikki esineet saat painamalla yhtäaikaa pohjaan kirjaimet S, Y, L ja V. Siis neljä ensimmäistä kirjainta nimestä Sylvester, tiedättehän sen luonnenäyttelijän , jonka puheestakaan ei tahdo saada selvää?

Into The Eagle's Nest

Kirjoita tuloslistaan nimeksesi UNSECRET ja kaikki on loppumatonta.



King's Quest V

PC

Talsi kaupunkiin, käväise jossakin kaupassa ja löydät kadulta yhden hopeakolikon. Kadunkulmasta löytyy myös kalan sisältävä tynnyri, kalan voit käydä heittämässä suoraan lännestä löytyvälle karhulle.

Tämän, kuten seuraavankin vinkin, lähetti **Niilo Sirola** Ylitorniosta.

Back To The Future II

PC

Vinkki toimii vain VGA-näytöllä varustetussa koneessa. Olet ehkä huomannut, että aika loppuu aina kesken? Hiukan lisää aikaa saa

valitsemalla alkuvalikosta EGA-moodin, jossa ei ole (paljon) huonompi grafiikka, mutta ruudunpäivitys sen sijaan on nopeampaa.

Operation Wolf

PC

Aluksi paina F10 yhden kerran, sen jälkeen High Score-tekstin tilalle pitäisi ilmestyä teksti FIRMHELP. Kun ruudussa näkyy tämä teksti, niin painamalla F7 saa yhden kranaatin ja yhden lippaan. F9 aiheuttaa sen, että energia ei kulu ollenkaan. F8 hyppää yhden kentän eteenpäin. Nappeja pitää painaa pelin aikana, jotta temppu onnistuisi.

...sanoo **Antti Väisänen** Tikkakoskelta.

Xenon 2

PC (?)

Kun valitset näyttöä, paina F7. Pelin aikana saavutat kuolemattomuuden kun painat I-kirjainta.

K-kirjainten rakastaja, **Mikko Nikkanen** Halikosta.

Stormlord

Amiga

Kirjoita DRAGONBRIDGE alussa, aloita peli ja pistä pause päälle. Nyt voit painamalla L-kirjainta hypätä seuraavaan ruutuun.

Vinkin lähetti **Matti Laine** Otavasta.

Battle Squadron

Amiga

CASTORin kirjoittamisen lisäksi paina F1-F6 vaihtaaksesi aseiden tehoa ja F7-F10 vaihtaaksesi asetta.

Sama mies asialla nytkin.

Skidz

Amiga

Pidä pohjassa ALT ja tulitusnappula. Samaan aikaan M hyppää tasoja ja C antaa energiaa.

Kuin myös.

Flood

Amiga

Tunnussana MEEK päästää sinut haluamasi kenttään.

Ditto.

Cybernoid I ja II

C64

Ykkösessä kirjoitetaan näppisvalikossa YXES ja kakkosessa YGRO.

Ja vielä kerran **Matti Laine** Otavasta.



Operation Stealth

ST, Amiga, PC

Olen saanut aika paljon kyselyjä tätä peliä koskien. Toivottavasti porilaisen **Risto Jankkilan** vinkit auttavat edes joitain lukijoita.

Laivalla valitse OPERATE BRACELET. Kun sinä ja tyttö saavutte pohjaan, laita sama uudelleen. Ui sitten tytön luo ja valitse OPERATE GIRL (!), ja uitte pintaan. Sokkeloista selvittyäsi valitse OPERATE HALLDOOR, mene toimistoon ja OPERATE STATUE'S ARM.

Kassakaapissa: USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR ja toimi käsikirjan ohjeiden mukaisesti (kiäh kiäh piraatit!), niin tapaat vanhat kollegasi. Ensimmäisessä skootterikohtauksessa koita ottaa kiinni neukkuagentti. Toisessa kohtauksessa koita väistellä vihollisten hyökkäyksiä. Kun pääset sukeltamaan, mene ruutuun, jossa on palmuja ja EXAMINE PALM TREE, OPERATE BUTTON ja ui sisään.

Luolassa avaa sisäänkäynti käskyllä OPERATE. Häkissä: USE PEN ON LOCK, USE WATCH ON WALL (vasempaan seinään) ja sama toiseen seinään. Kiiku ristikon kohdalle ja kirjoita OPERATE GRILL. Kahlattuasi sokkelot läpi saavut suihkuille. Sitten OPERATE SOLDIER, TAKE CLOTHES, EXAMINE BOOTS, TAKE LACES, TAKE BOOTS, USE LACES ON SOLDIER, TAKE NAPKIN, USE NAPKIN ON SOLDIER, TAKE GLASS (lasi löytyy pesualtaasta).

Mene huoneeseen, jossa on laatikoita, tutki niitä ja TAKE STAMP, TAKE LACES, USE LACES ON JOHN. Mene seuraavaan huoneeseen ja EXAMINE CLOTHES, EXAMINE MISSION INSTRUCTIONS, TAKE MISSION INSTRUCTIONS, USE GLASS ON FOUNTAIN, OPERATE GARBAGE DUMP, TAKE LIFEBOAT. Mene paikkaan, jossa upseeri käskee sinua noutamaan lasin vettä. Sen olet jo tehnyt, joten lampsi suihkuhuoneen viereiseen huoneeseen ja USE FULL GLASS ON OFFICER, OPERATE CIGARETTE CASE, OPERATE CIGARETTE ON GLASS. Jos operoit väärää tupakkia, kuolet. Mene huoneeseen, jossa on FINGERPRINT ID. Sitten USE FINGERPRINT ON FINGERPRINT ID.

Tähän Ristonkin taidot loppuivat, onko kenestäkään apua?

Strider

Amiga, ST

Hieman ennen ensimmäisen tason HE-MANia on runttaajakone. Viilteleppä sen piikkejä, niin alkavat bonukset kasvaa. Ensimmäisen tason lopussa olevan robottikäärmeen saa tapettua naurettavan helposti, jos on muistanut hankkia pitkän miekan. Mene kahden ensimmäisen kilven väliin ja ala kyykyssä takomaan tuota lieroa. Anna miekan laulaa niin kauan kunnes käärme heittää henkensä.

Oletko ihmetellyt, miksi pörriäiseltä saamasi pikku apulainen tulittaa aivan väärään suuntaan? Kokeilepa hakata tulitusnappulaa eläimen vimmalla samaan aikaan, kun valitset suunnan joystickista!

Vinkin lähetti parivaljakko **Juha Halme** ja **Jouni Juutinen** Hyvinkäältä.

Die Hard

C64

Aluksi etsi avain ja johto. Mene koodihuoneeseen ja syötä koodi. Lampsi punaisesta ovesta ja mene eteenpäin, kunnes tulet tuulettimelle. Ammu sitä 5 kertaa ja mene sisään. Laahusta sinne minne pääset ja tapa vastaantulijat.

Tiputa roisto ikkunasta kun voit. Sinun pitäisi tehdä pommi ajastimesta, räjähteistä ja johdosta, kamat saat terroristeilta. Pommi pitää pudottaa hissikuiluun jossain vaiheessa. Käveltyäsi lasinsirujen yli, etsi jostain nopeasti lääkekaappi. Lampsi sitten katolle ja joudut kovaan nyrkkitappeluun. Kun helikopterista annetaan täydeltä laidalta kuumaa lyijyä, kulje aivan alareunaa pit-

kin. Juokse FIRE-taulun kohdalle ja hyppää alas. Mene sinne minne pääset, kunnes tulet pomon kanssa vastakkain. Niittaa hänet, mutta älä vaimoasi.

Aseettomat vastustajat on paras nuijia menemällä kulman taakse siten, että vastustajan näkökulmasta näkyviin jää vain käsi. Siitä sitten turpiin vain ja onnea.

Bruce Willisiä on leikkinyt **Markus Lappi** Kangasniemeltä.

Shadow Warriors

C64

Resetoi kone pelin latauduttua ja kirjoita poke 35002,173 ja paina välittömästi returnia. Sitten kirjoita SYS 4409, ja sinulla on loppumattomat elämät.

Nimim. **Marko** Porvoosta, joka kielsi ehdottomasti koko nimensä julkaisemisen. Miksi?

Smurf II

C64 (?)

Näillä käskyillä voit aoittaa mistä ruudusta tahansa:

RUN 5003
RUN 6003
RUN 7003
RUN 8003
RUN 9003
RUN 11001
RUN 14002
RUN 16002

Täysin minulle tuntematonta peliä on pelaillut **Tomi Ala-Häivälä** Ylivieskasta.

Goonies

C64 levy

Paina näppäimet F5 ja F7 (ei yhtäaikaa) pohjaan niin pääset seuraavaan tasoon.

Vinkillä heitti **Taneli Lampela** Iittalasta.

Citadel

C-64

Edellisen vinkin lähettäjä on keksinyt hyvän tavan kerätä rahaa suuret määrät (valitettavasti vain tässä pelissä):

Ota joukkoosi vain yksi hahmo. Mene kehittämään viisi rahakasta hahmoa ja ota ne joukkoosi. Sen jälkeen mene pankkiin ja siirrä niiltä viideltä hahmolta rahat omalle hahmollesi. Sitten mene heittämään ne viisi ikkunasta ulos. Voit jatkaa näin, kunnes sinulla on mielestäsi tarpeeksi rahaa!

Rahakkaat hahmot saa mm. seuraavasti:

Father: Noble, Mother: Lady, Gender: Neuter, Race: Dwarve, Alignment: Good.

Laita koko pallo täyteen Labouria, niin saat enemmän rahaa. Jos valitset Classista Clericin, sinulta ei mene paljon rahaa. Wizardista menee eniten. Ei ikinä kannata ottaa Serffiä. Seuraavassa kysymyksessä kannattaa vasta 1 Year.

Champions Of Krynn

Amiga

Taistelussa hakkaa hurjasti RETURNia, kun on vihollisesi vuoro. Näin vastustajasi eivät pääse tekemään mitään. Tämä vinkki ei helsinkiläisen **Jussi Tiihosen** mukaan toimi kaikissa Amigoissa.

Oooops Up

Amiga
Taso Koodi
002 dk51
003 3ofj
004 f159
005 q058
006 fa20
007 5f6j
008 ckd4
009 nf05

Kirjevuorta kasvatti nimim. **Zakka 1991** Vaasasta.

Captive

Amiga, ST, PC

Lentäviin otuksiin, joiden ali Magnumin tai muun matalalle ampuvan aseen luodit menevät, on helppo osua kun käytät Anti-Gravia. Samalla tavalla pääsee myös katossa olevista rei'istä. Käytä Dungeon Masterista tuttua ovi-giljotiinia antaaksesi pientä ylimääräistä rankaisua vihollisille.

Löydetyt Planet Probet kannattaa laittaa Basen tuhouduttua tähtikarttaan, ettei tule turhaa painoa. Tankkeja voi satuttaa helposti hyppäämällä sivuun, niin että kuula pomppaa seinästä takaisin tankkiin.

Kirjoita koodisanat paperille, sillä laatat painavat liikaa, ja ne voi sitä paitsi myydä.

Base 6:n jälkeen tulee vastaan jo vaikeita vastustajia. Osta boostereita ja 50 mm autolippaita. Käytä kokemuspisteet taitoihin. Mitä suurempi Robotics, sitä suurempia suojia robotit osaavat käyttää. Jos ostat aseen, joka on SUPER, tarvitset kyseistä aseenkäyttötaitoa 23 pistettä, jotta asetta voi operoida. Noppia voit käyttää yhdistelmälukko-oviin.

Vinkin ja Onnettarelle vessapaperia lähetti **Juha Olkkonen** Helsingistä.

Tuomas Honkala Espoosta on pelaillut myöskin Captivea ja lähetti aloittelijoiden iloksi hieman informaatiota.

Aseiden ammuskoot:
Pistoolit -20 mm
Coltit -45 mm
Magnumit -50 mm
Haulikot -45 mm
Shotgunit -cartridges
Hunterit -50 mm.

Hyödyllisiä kortteja:
Optic III -mapper
Optic IV -radar
Dev Scape Basic -antigrav
Dev Scape VII -re-charger
Dev Scape Super -deflektor

Sekalaisia vinkkejä: ketteryys auttaa osumaan paremmin ja voimaakkaammin, vitality auttaa torjumaan iskuja, älykkyys auttaa kokemuspisteiden saamisessa. Droidien lataukseen käytettäviä sähkölatauksia voi käyttää kätevänä aseena.

Venus The Flytrap

Amiga

Paina alkukuvassa välilyönti pohjaan ja kirjoita joku näistä koodeista:

Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid ja Noctuid. Toimimalla samalla tavalla, mutta syöttämällä jonkun näistä koodeista, saat Cheat-moodin päälle:

Mars, Pluto, Saturn, Jupiter, Mercury.

Koodit löysi nimim. Zakka 1991 Vaasasta.

Jumping Jackson

Amiga, ST
Vaihe Taso Salasana
A 5 ROCKNROLL
9 NOISES
13 TENEBRE
B 5 SYNTHE
9 FUNK
13 ELVIS

Kirjeiden varastointiongelmia entisestään pahensi **Jari Vihuri** Äetsästä.

James Pond

Amiga

Tasolla 2 ÄLÄ mene neljänteen putkeen vaan kotisi vasemmal-

le puolelle alas.
Salaista agenttikalaa on ohjaillut **Markus Castren** Kirkkonummelta.

Lemmings

Amiga

Tätä aivan uunituoretta peliä on ehtinyt jo pelailla Markus Castren Kirkkonummelta. Pistää miettimään, että mistä hän sen on jo ehtinyt nykäistä?

Koodit tasoille 1 = dghpvmxhiy ja 2 = ohpvmxdiir.

Suicide Mission

Amiga

Paina alkukuvan aikana näppäintä 1-4, ja pääset aloittamaan numeron osoittamasta tasosta.

Itsemurhatehtäviä on suoritellut **Alex Grönholm** Espoosta.

Gremlins

C64

Alussa mene alakertaan, ota miekka seinältä ja tapa Gremlin. Ota kaukosäädin ja mene keittiöön. Paina nappia ja avaa LAUNDRY CHUTE. Tee sitten koneen ohjeen mukaisesti. Jos mitään ei tapahdu, yritä uudelleen. TIkkaille on käyttöä tavaratalon ylimmäisessä kerroksessa.

Itsemurhatehtävästä sittenkin selvinnyt Alex Grönholm Espoosta.

Damocles

Amiga, ST, PC

Tässä kannuslaisen **Jarkko Nabbin** mainio miniratkaisu:

Ensiksi mene State Officesta koordinaatteihin 12—14, joka on Post Office. Hae sieltä A-Z Computer. Siitä on hyötyä eri paikkojen etsinnässä. Laita se päälle. Mene Snow Islandille. Etsi sieltä A-Z Computerin avulla Post Office Sorting. Sieltä etsi Cupboard, joka on todellisuudessa Nova Trigger (ne on aina naamioitu kaapiksi tai muuksi sellaiseksi).

Sitten mene Bare Islandille ja etsi Hantzen Laboratory. Mene sisään ja etsi avain B. Voit myös etsiä paikan nimeltä Hantzen Sales. Sieltä voit ottaa Time Detonatorin. Sillä on kiva leikkiä, mutta se ei ole oleellinen ratkaisun kannalta.

Nyt lennä Metis-nimiselle kuulle. Siellä mene oikeustalolle. Sisällä mene pöydän kohdalle. Seinään avautuu salaovi. Ota Washbin, joka on Nova Trigger. Sen jälkeen lennä Gaealle. Mene Ur Cityyn. Siellä etsi Hantzen New House. Mene sisään ja etsi Nova Trigger. Sen jälkeen mene koordinaatteihin 09-02. Siellä ei näytä olevan mitään, mutta kun tarkastelee maata, niin löytää salaisen varaston. Mene kellariin ja ota Novabomb.

Mene saarelle nimeltä Chaldea Metropolis. Mene koordinaattiin 06-06. Ota Gold ja mene vaihtamaan kulta rahaksi jossakin vaihtopisteessä. Sen jälkeen mene koordinaattiin 05-06. Sen pitäisi olla Mega Trading. Osta laite, joka on viimeinen Nova Trigger.

Nyt siis tuhoamaan Damoclesia. Lennä Damoclesille ja tipauta Novabomb sinne. Sen jälkeen lennä avaruuteen. Mene vähän matkan päähän Damoclesista ja laita kaikki Nova Triggerit päälle. Damocles räjähtää ja olet pelannut pelin läpi.

Curse Of The Azure Bonds

C64

Tuomo Huurre Ilomantsista on keksinyt miten Pool Of Radiancen tavarat saa COTABiin. Laita Save Game disketti sisään ja kirjoita LOAD "A hahmonnimi",8 (return) HUOM! Käänteinen A, jonka saat painamalla CTRL ja A. Kun kone lakkaa surisemasta, kirjoita SAVE "B hahmonnimi",8 (return) HUOM! Käänteinen B, joka tulee painamalla CTRL ja B. Sitten lataa COTAB ja ota hahmot ryhmääsi. Nimet ovat vähän oudot, mutta tavarat ovat tallella.

Stryx

ST

Paina pelin aikana HELP ja M -näppäimet yhtäaikaa pohjaan ja energiasi palautuu maksimiin.

Tuomas Honkala Espoosta taas, hei vain!

Voyager

ST

Kirjoita valikkoruudussa WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL, niin voit tuhota viholliset painamalla DELETEä.

Veikkaisin, että ulkomaalaisia pelilehtiä on selaillut Tuomas Honkala Espoosta.

C64:n moduulipokeja

Jack The Nipper II (Trainer) 51114,173
Zynaps 46994,189 ja 47106,189
Xevious 5663,173
Venom Strikes Back 3439,165
Northstar 23515,173
Cybernoid 28870,165
Thundercats 35088,173
Hercules 2740,165
Krystals Of Zong 3276,173 ja 5012,173 antavat loppumattomat elämät, 3888,173 ja 5624,173 antavat loppumattoman Torch Timen
Exolon 5650,173 antaa loppumattomat kranaatit, 7427,173 antaa loppumattomat elämät

Ylläolevat poket kaivoi esiin **Taneli Lampela** Iittalasta.

The Spy Who Loved Me 2991,165
Blinky's Scary School 36696,165
Renegade III 50714,173 ja 50821,173
Satan 64304,173
Para Academy 43378,189 ja 42080.173
Crackdown 3625,181
Defenders Of Earth 15972,173 ja 15943,174
Super Kid 11433,165
Time Machine 31616,174
Oxxonian 16194,165
Flimbo's Quest 5589,173
Midnight Resistance 10169,173
Shadow Warriors 31185,173 ja 35002,173
Time Soldier 6390,173
Spook Cast 4735,165
E.F.T.P.O.T.Robot
Monsters 43765,189
Guardian Angel 6314,173
Atom Ant 17380,173 ja 17499,173
Hellhole 43641,173

Nämä tulivat puolestaan nimimerkiltä **Ote Productions**, jonka kotikuntana toimii Rantasalmi.

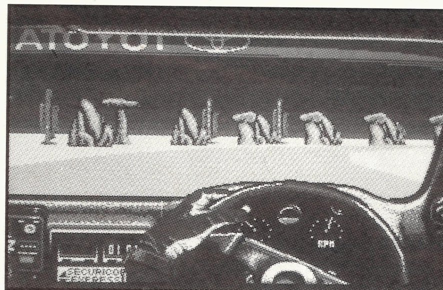
Gremlin — Amiga, ST

Toyota Celica GT Rally

Gremlin aikoo ilmiselvästi kohota autopelien ykkösnimeksi, ja toistaiseksi näyttääkin ihan lupaavalta. Lotus oli hyvä, samoin tämä uutukainen Toyota ja lieneepä seuraavana tipahtava mopopelikin kunnon kamaa.

Toyotarallin 30 rataa sijaitsevat kolmessa maassa: Englannissa, Meksikossa ja — jopas jotakin — Suomessa. Käsitys Suomesta on kuusien reunustama, tiuhan lumisateen takaa näkyvä liukas rata eli ei kovin kaukaa totuudesta. Ja löytyypä high score -listoilta Juha Kankkunen.

Mielenkiintoisin innovaatio on apukuski, joka selvällä englanninkielellä kertoo seuraavaan kurvin eli 'Tiukka vasen, sitten plöysä oikea'. Ennen kisaa käydään läpi rata ja annetaan apukuskille ohjeet mitä pitää sanoa. Kannattaa olla tarkkana: oikean ja vasemman sotkeminen voi olla ikävä yllätys ajovaiheessa.



TCGR ei ole hilpeä 'keppi käteen, kaasu pohjaan' -peli, vaan autopelien ammattilaisille simulahtava ralli. Edes radalla pysyminen ei ole amatöörille helppoa. Apuakin löytyy. Ohjauksen voi säätää kolmelle herkkyysasteelle, vaihteet ovat käsi- tai automaattisemmoiset ja tosi tekijät voivat kääntää ratin päinvastaiseksi (mitäs iloa siitä on?). Vikaa ei ole toteutuksessakaan. Vektorigrafiikka päivittyy kiitettävän ripeästi ja apukuskin kommentit ovat kunnolla samplatut.

Yksi miinus pelissä on ja se tulee toisten autojen puuttumisesta. Tosin suurena urheilun vihollisena en omaa käsitystä onko esikuvassakaan. Joka tapauksessa, jos ralli on rattosi niin TCGR miellyttänee.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	83
Äänet:	79
Pelattavuus:	75
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	85

Accolade — PC (Amiga, ST tulossa)

Test Drive III: The Passion

Erittäin suosittu Test Drive -sarja on edennyt jo kolmanteen osaansa. Tällä kertaa ohjelmoijat ovat lähteneet tekemään oikein kunnollista autonajosimulaattoria luomalla kokonaisen kolmiulotteisen maailman, jossa pelaaja voi pörrätä sydämensä kyllyydestä.

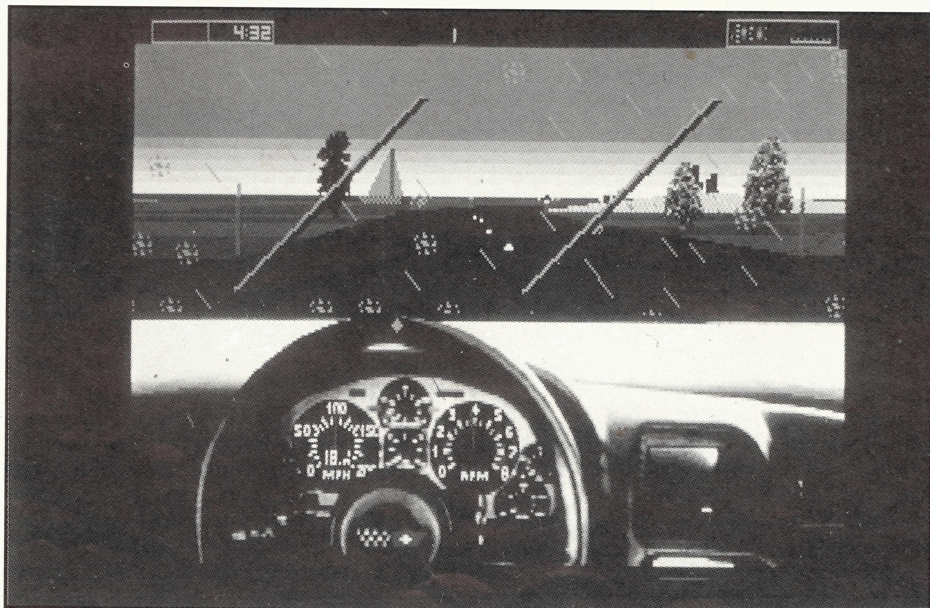
Siinä missä kaksi aikaisempaa TD:ä ovat olleet teknisesti vähän sitä sun tätä on kolmas osa suorastaan huikaiseva. Pohjimmiltaan pelin idea on sama kuin edeltäjissään. Ajetaan vain pisteestä A pisteeseen B mahdollisimman nopeasti. Matkan varrella tulee vastaan toisia autoja, lehmiä, junia, rekkoja ja poliiseja. Viimeksi mainitut sohivat ikävästi tutkalla kohti ja sakottavat, jos saavat kiinni ylinopeudesta. Pelistä löytyy myös kirittäjinä kaksi tietokoneen ohjaamaa autoa.

Ehkäpä suurin uudistus on vektorimaailman mukanaan tuoma pelaamisen vapaus. Nyt pelaaja voi itse valita reittinsä kartan perusteella. Pelaajan rällästyskenttänä toimiva alue on kokonaan ohjelmoitu tietokoneen muistiin. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka ajaa tieltä ulos voi jatkaa matkantekoa, ainakin jonkin matkaa.

Vektorit antavat mahdollisuuden myös mitä hurjimpiin ajolinjoihin. Ennemmin tai myöhemmin varovaisinkin kuski törmää puuhun tai ajaa järveen. Rankimmat rysäykset voi katsoa hidastettuna auton ulkopuolisen kameran silmin, tietenkin mistä kulmasta tahansa.

Eksyminen voi myös olla ongelma, mutta kaukonäköisesti peli kysyy tien hukanneelta silloin tällöin haluaako tämä mahdollisesti palata asfalttipinnalle.

Pelimaailma on esitetty monimutkaisella vektorigrafiikalla, mikä vaatii jo koneelta kuin koneelta aika paljon tehoa. Jopa 20 MHz:in 386-kone tuntuu vielä hieman tahmealta. 256-värinen vektorigrafiikka ei paljon hitaammissa koneissa liiemmin innosta pelaamaan, mutta kun värien määrää karsitaan EGA:n kuuteentoista, alkaa näyttö päivittyä aivan tarpeeksi rivakasti. Välillä tuntuu siltä, että liian nopeasti, kun auto ei enää pysy



kontrollissa. (Ottaen huomioon tosimaailman päivitysnopeuden, tämä on aika huolestuttavaa kuultavaa — toim.huom.)

Vektoreiden mukana tulevat luonnollisesti myös bugit, joita on vaikea metsästää ohjelmointivaiheessa, mutta tässä tapauksessa plussat peittävät mahdolliset miinukset komeasti. Pelattavuus on parhaimmillaan näppäimistöltä. Joystick-ohjaus on niin karkeasti yliohjautuva, ettei sitä voi suositella alkuunkaan.

Pelaajalla on valittavanaan kolmesta upouudesta urheiluautosta, joiden kaikkien huippunopeus on siellä 300 km/h paremmalla puolella, henkilökohtaisen suosikkini ollessa Lamborghini Diablo. Erinäköisten kojetaulujen lisäksi autot todella tuntuvat erilaisilta eli ohjautuvat ja käyttäytyvät kukin tavallaan. Tämä antaa peliin lisää kiinnostavuutta.

Peli tukee lähes kaikkia mahdollisia näyttömoodeja Herculeksesta MCGA:han, eikä äänikorttejakaan ole unohdettu. Accoladekin on viimein oppinut, että kortteja voi käyttää muuhunkin kuin alkumusiikkiin. Peli varoittaa asiantuntevasti, että MIDI-ohjatut kortit, kuten Roland LAPC-1, voivat hidastaa peliä jonkin verran.

Test Drive III on yksinkertaisesti tämän hetken ainoa vakavasti otettava autosimulaattori, ja peittoaa Spectrum Holobyten Vetten mennen tullen.

Petri Teittinen

Testattu:	PC-VGA/386
Grafiikka:	93
Äänet:	55 (PC)
	76 (Roland)
Vetovoima:	83
Pelattavuus:	74 (joystick)
	83 (näppis)
Yleisarvosana:	86

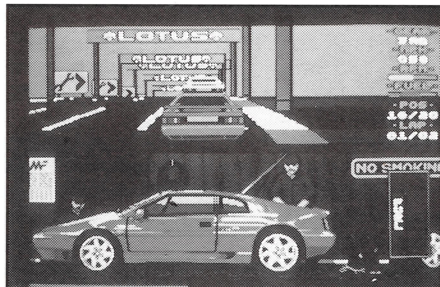
Gremlin — **Amiga, ST**

Lotus Esprit Turbo Challenge

Viimeaikaisissa autopeleissä on tyydytty yrittämään siirtää kolikkopelin tehoa kotimikron kuoriin, eivätkä nämä riisutut mallit ole paljon toisistaan eronneet. Kunnon Pole Position -tyyppistä rallipeliä haikaileva on joutunut kiduttamaan Pitstop II:llä varustettua kuusnelostaan.

Sitten Magnetic Fields sai sarjan yksinkertaisia mutta toimivia ideoita ja Pitstop II kohtasi, jollei voittajaansa niin vähintäänkin vertaisensa. Kuin silloin ennen, kaksi pelaajaa voi samaan aikaan ottaa mittaa toisistaan ja varikkokäyntikin löytyy. Varikolla saa vain lisäbensaa. Sääli, sillä kuluvien renkaiden implementointi olisi tehnyt Lotuksesta käytännöllisesti täydellisen pelin.

Toisaalta taas peliin on siirretty Lotuksen tekniset ominaisuudet, lukuunottamatta kiihtyvyyttä, jota on paranneltu. Fiksu keksintö on mahdollisuus valita käsi- tai automaattivaihteet: laiskaa vaihtajaa rangaistaan suuremmalla bensankulutuksella sekä pienemmällä kiihtyvyydellä ja huippunopeudella.



Grafiikka on todella onnistunutta. Vauhti pysyy nopeana, vaikka ruudulla olisi kamaa kasakaupalla. Spritepohjainen 3D toimii kuin unelma, ja mitä mäkiin tulee ainoastaan Stunt Car Racerissa ottaa vatsanpohjasta enemmän.

Kovasti ilahdutti myös se, että muut autot eivät ilmesty näkyviin satunnaisesti, vaan kaksikymmentä muuta Lotusta pörrää radalla oman päänsä mukaisesti. Pelaajan täytyy selvitä 10 parhaan joukkoon saadakseen jatkaa.

Ainoa miinus koko pelissä on ratojen harjoittelumahdollisuuden puuttuminen. Plussiin verrattuna se paljoa paina: Lotus Esprit Turbo Challenge on tyhmästä nimestään huolimatta tämäntyyppisten autopelien paras.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	94
Äänet:	86
Pelattavuus:	94
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	95

Broderbund — **PC (Amiga tulossa)**

Stunts!

Erilaiset auto- ja moottoripyöräpelit ovat kovassa suosiossa näihin aikoihin. Hard Drivinin kanssa kisaa on tullut ottamaan Test Driven tekijöiden Stunts! (jenkkinimi), joka varmasti muuttaa nimeään Euroopassa. Ensimmäinen ehdotus, Skid Marks, hylätään todennäköisesti, koska sen voi käsittää liian helposti väärin.

Ideana on nopeatempoinen autopeli, jossa pelaaja voi valita yli kymmenestä autosta Lanciasta Indianapolis 500-kisan Porsche March -kiituriin. Hitaimman auton huippunopeus pyörii hieman yli 200 km/h:n, kun taas Porsche March kiitää parhaimmillaan lähes 400 km/h. Millään kuplavolkkareilla matkaan ei siis lähdetä. Kisaa otetaan joko kelloa vastaan, jolloin monta kaverusta voi ajaa vuoronperään ja katsoa kenellä on nopein aika, tai tietokoneen ohjaamaa kuljettajaa vastaan.

Peli on kuvattu pelaajan näkökulmasta, kuskin penkiltä. Standardiksi muodostunut mahdollisuus katsella ajoa vähän mistä suunnasta tahansa löytyy tästäkin pelistä. Tyypilliseen tapaan näillä hienoilla kamerakulmilla ei tee ajon aikana yhtään mitään. Ne pääsevät oikeuksiinsa vasta kun ajo on päättynyt.

Hieman tietokoneen muistikapasiteetista ja muusta riippuen Stunts! tallentaa koko pelaajan ajon muistiinsa. Ajon jälkeen valitaan REPLAY, jonka jälkeen peli miettii tovin ja 'kelaa nauhan alkuun'. Hetken päästä esiin tulee videonauhurimainen kontrollipaneeli. Klikkaamalla PLAY-symbolilla varustettua nappulaa käynnistyy uusinta, jonka aikana pelaaja voi mielin määrin temppuilla kivoilla kamerakulmilla.

Maininnan arvoinen hienous on mahdollisuus keskeyttää uusinta, ja jatkaa ajoa haluamastaan kohdasta, vaikka edellinen yritys olisikin päättynyt sillan tukipilariin. Peli kuitenkin ottaa huomioon huijauksen, eikä päästä epärehellistä kisailijaa kirjoittamaan nimeään huipputuloslistalle. Monta minuuttia pitkätkin uusinnat saa tallennettua levylle, eivätkä ne vie tilaa muutamaa kiloa enempää.

Pelin mukana tulee muutama rata. Radat vaihtelevat vaikeustasoiltaan lähes tasaisesta vauhtiradasta huikeilla (ja vaikeilla) hyppyreillä, korkkiruuveilla ja esteillä höystettyihin temppuratoihin. Radat on myös suunniteltu siten, että reitiltä erkanee teitä, joita seuraamalla (ja riskin ottamalla) saattaa päästä maaliin nopeammin.

Vakioratoihin kyllästymisen jälkeen Stunts! näyttääkin parhaan puolensa: peliin on nimittäin sisällytetty rataeditori.

Editorin käyttö on erittäin yksinkertaista. Ensin valitaan maasto (5 erilaista) ja tausta (7 erilaista), jonka jälkeen hiirellä näppärästi maalataan rata käytettävissä olevilla rakennuspalikoilla.

Peli ei päästä ajamaan, jos se havaitsee radassa suunnitteluvirheitä, joskin kuka tahansa pystyy aivan helposti tekemään mahdottomia ratoja. Kokemus tuo tullessaan vaiston, joka varoittaa jo suunnitteluvaiheessa: "Tuosta kohdasta ei pääse kyllä millään autolla!" Editori on niin joustava, että sillä pystyy helposti kopioimaan lempiratansa jostain kirjasta tai toisesta pelistä.

Visuaalinen toteutus on Test Drive III:n luokkaa. VGA-näytöltä löytyy hulppeat 256 väriä, jotka eivät hidasta ruudunpäivitystä kovinkaan paljon. Hitaammissa koneissa yksityiskohtien määrää saa tietenkin säätää, jottei peli aivan hirveästi tahmaa. Täytyy kyllä myöntää, että pöydältä pitää löytyä aika tehokas mylly, että peli liikkuu sulavasti 256 värillä ja täydellä yksityiskohtaisuudella.

Peli tukee monia äänikortteja, mutta auraalinen nautinto jää kyllä saavuttamatta. Musiikkikappaleet ovat aivan liian monotonisia, eikä niitä viitsi kauaa kuunnella. Moottorin äänet ja muutama tömäys ja kirskaus ovat ainoat ääniefektit itse pelin aikana. Peliä voi pelata hiirellä, joystickillä tai näppäimistöllä. Joystick on ehdottomasti paras ajon aikana, mutta valikkojen käyttäminen on mukavinta näppäimistöltä.

Stuntsista on vaikea löytää haukkumisen aiheita. Pelin tuottanut Broderbund on jälleen kerran pitänyt huolta viimeistelyn tasosta. Ilman rataeditoriakin peli olisi erittäin hyvä, mutta helppokäyttöinen ja tehokas editori nostaa sen yhdeksi kaikkien aikojen parhaista peleistä.

Petri Teittinen

Testattu:	PC 386/VGA
Grafiikka:	96
Äänet:	60
Vetovoima:	96
Pelattavuus:	97
Yleisarvosana:	96

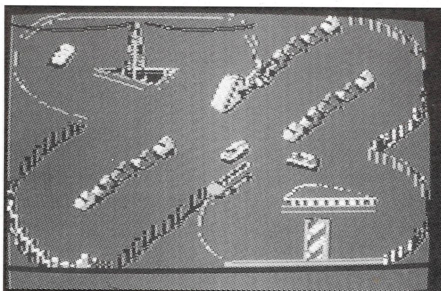
Domark — **Amiga, ST, PC**

Badlands

Klassinen Super Sprint, joka kotiversioista ST saa täyden pongot ja muut versiot haukut, on tullut takaisin Atarin kolikkopelissä Badlands.

Badlands on, kuten Super Sprint -pelit aina, ylhäältä kuvattu autopeli, jonka silmiinpistävimmät ominaisuudet ovat erittäin pieni grafiikka ja kilparata, jolla vilistää neljä autoa. Tavoitteena on olla ensimmäisenä maalissa ja kerätä radalle ilmestyvää ryönää mahdollisuuksien mukaan. Badlandsissa voi myös ammuskella kanssakilpailijoitaan ja kaverinkin kanssa voi ottaa yhteen.

Badlandsin on ohjelmoinut todella paljon surkeita pelejä suoltanut Teque. Alkukuva on kerrassaan kaamea, eikä ainakaan nosta odotuksia. Peli onkin sitten aluksi iloinen yllätys, retuperällä olevaa audiopuolta lukuunottamatta. Pelattavuus on ihan ok, grafiikka on mukiinmenevää eikä pahoja töppejä näy.



Mutta auta armias kun pelissä pääsee hieman eteenpäin. Vaikka autoa viritteli si kuinka, revittävät tietokoneen ohjaamat autot niin huikeaa vauhtia maaliin, ettei voi muuta kuin repiä tukkaa päästä. Kaverin mukaanottaminen ei muuta tilannetta. Muutama rata menee aivan kivasti, kunnes yhtäkkiä tietokoneen autot alkavat kiitää hullun lailla. Eteneminen tyssää siihen, kuten myös kiinnostus peliin.

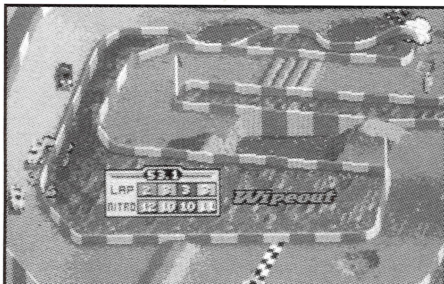
Petri Teittinen

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	78
Vetovoima:	70
Pelattavuus:	86
Yleisarvosana:	77



Virgin Games | C64, Amiga, ST, PC

Ivan Ironman's Super Off Road Racing



Nimensä peleihin saaneista urheilutähdistä on vuorossa Ivan Stewart, kalifornialainen maastorallikuski, joka on saavuttanut kuuluisuutta kilpailemalla kahden vuosikymmenen ajan pitkissä maratonajoissa.

IISORR perustuu tuttuun Super Sprintiin: neljä autoa kilpailee yhteen ruutuun mahtuvalla radalla, joka on kuvattu ylhäältä päin. Huonoin tai pari tippuvat, kuitenkin niin että tilalle tulee aina sama määrä kuskeja. Kilparadalle ilmestyy kilpailun aikana satunnaisesti rahasäkkejä ja nitropaketteja. Nitro nostaa hetkeksi auton huippunopeutta, kun taas rahalla voi kilpailujen välillä ostaa parempia renkaita, iskunvaimentimia, suuremman huippunopeuden tai kiihtyvyyden.

Kuusnelosen Super Off Road näyttää hieman suttuiselta, mutta grafiikka ajaa asiansa. Pelattavuus on hyvä, joskin voittaminen on liiankin helppoa, sillä jatkoon pääseminen ei tuota monen kilpailun ajan yhtään ongelmia. Yksinpelattuna peli ei tarjoa kovinkaan pitkään aihetta intoiluun, mutta kaksin pelattuna peli saa tietysti uuden huomattavasti hauskemman sävyn.

Graftgoldin (Andrew Braybrook, mies Paradroidin, Uridiumin ja Rainbow Islandsin takana) kääntämä Amigan Ivan Ironman's Super Offroad on onnistunut. Vaikeustaso pysyy kohtuullisena ja Badlandsin kahden ihmispelaajan sijasta tässä voi pelata yhtäaikaa kolme, vaikkakin yhden on tyydyttävä näppäimistöön. Pienestä grafiikasta huolimatta pelattavuus on erinomainen.

Samu Mielonen
Petri Teittinen

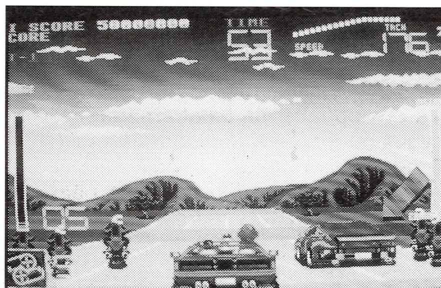
Testattu:	C64, Amiga
Grafiikka:	76, 90
Äänet:	63, 81
Pelattavuus:	75, 84
Vetovoima:	70, 88
Yleisarvosana:	75 87

Ocean | ST, Amiga, C64

Chase HQ II

Miksi turhaan tehdä uusia pelejä, kun vanhojakin on olemassa? Pultataan II perään ja ehkä jotain muutoksia peliinkin, niin kauppa käy ja raha liikkuu.

Poliisit ajavat makealla urheiluautolla, jossa on jopa turbo, ja rikollisten pidätys sujuu näppärästi runnomalla heidän autonsa tohjoksi. Chase HQ II ei eroa edeltäjästään muuten kuin apukuskille siunaantuneella ampumakyvyllään, jonka vastapainoksi mopoilevat rikolliset nakkelevat tielle Molotovin cockatileja. Pidätysprosessia helpottavat huoltohelikopterin tyrkyttämät lisäaseet.



CHQ II on ihan kivan näköinen ja pelattava, joskin edelleen liian vaikea kolikkopelikäännös. Ostamista kannattaa harkita mikäli ei omista ykköstä, jolloin rahan voi käyttää johonkin uuteen ja ennenäkemättömään.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	84
Äänet:	83
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	84



LENTOSIMULAATTORIT

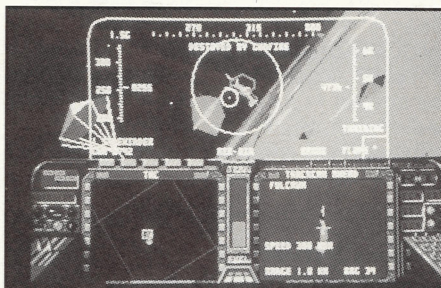
MicroProse | ST, Amiga, C64, PC

F-19 Stealth Fighter

F-19 Stealth Fighter kuuluu niihin ohjelmiin, joiden myynti on Persianlahden ansiosta takuuvarmasti kasvanut, saihan konetyyppi tulikasteensa Irakin öisellä taivaalla ja vetikin pisteet kotiin.

Mikäli uutisia ei tullut seurattua, niin kerrottakoon, että Stealth-hävittäjä on kone, joka on suunniteltu niin tutkalle näkymättömäksi kuin mahdollista lento-ominaisuuksien kustannuksella. Pintamuodot heijastavat mahdollisimman vähän tutka-aaltoja ja on vielä päällystetty tutkasäteitä imevällä materiaalilla. Moottorin pakosuihku jäähdytetään lämpösäteilyn vähentämiseksi ja ilmanottoaukotkin on suojattu. Kuorien sisältä löytyy hitechin uljaimmat tuotteet. Vastapainoksi Stealth-hävittäjä sitten lentääkin kuin lehmä.

F-19 SF debytoi kuusnelosessa, paraneltiin PC:tä varten ja Amiga/ST-versioon on lisätty nykyään standardit mahdollisuudet katsoa konetta ulkopuolelta, bonuksena näkökulmat ohjuksen ja maalin silmin. Lisänä on myös mahdollisuus lentää tekemättä jääneen F-19:n asemasta myös aitoa, jo tulikasteenkin saanutta hissunkissunhävittäjää F-117A 'Wobbly Goblinia'. Simu muuttaa vain koneen ulkonäköä, ei muita ominaisuuksia, joten F-117 on varustettu neljällä asekuilulla eikä realistisesti kahdella.



Sotanäyttämöjä on neljä: Libya, Persianlahti (jossa Irak lasketaan vielä ystäväksi, hehheh), Pohjoinen pallonpuolisko ja Eurooppa. Tehtäviä lennellään kylmän, rajoitetun ja täyden hulinan taivaalla. Erilaisia aseita on kymmeniä jokaisen teknofriikin tarpeisiin, mukana tietysti Irakissa käytetyt täsmäaseetkin.

MicroProsen englantilainen ohjelmointiryhmä ei ole turhaa porukkaa, sillä polygonigrafiikka on todella poikkeuksellisen vikkelää, ja ne kuuluisat tuulimyllyn siivet pyörivät tässäkin versiossa. Maasto on realistisen näköistä pienine taloineen eivätkä objektit ilmesty yhtäkkiä silmien eteen. Äänet ovat vähemmän melodisessa ST:ssä yllättävän hyviä, Amigan äániresursseja ei kauhean hyvin ole hyödynnetty.

F-19 Stealth Fighter hivuttautuu vähän toisen sukupolven simun yläpuolelle, sillä muitakin omia koneita on ilmassa ja ovatpa ne joskus tuhonneet liian liki lentäviä vihollisia (olen omin silmin nähnyt). Olisi ehkä kuitenkin maksanut vaivaa päivittää peli aidoksi kolmannen sukupolven tuotteeksi, jossa oman itsen lisäksi olisi ryhmätyötä muiden koneiden kanssa. 'Yksin koko maailmaa vastaan' -simut alkavat olla menneen talven lumia.

Kun Oceanin F-29:ssa oli aseiden tehossa toivomisen varaa, F-19 taas käyttää liian tehokkaita aseita. Ohjusten osumatarkkuus on liki sata ja tykeillä pudottaa vihollisen helposti jopa 10 mailin etäisyydeltä. Vähän harmittaa myös lennon yhteenveto, sillä pienet toimintakuvat peittävät lentoreitin.

Joka tapauksessa F-19 kuuluu viiden parhaan 16-bittisen lentosimulaattorin joukkoon, ja sitä pystyy pelaamaan paitsi täysiverisenä simulaattorina myös hilpeänä ammuskelupelinä. Paksu manuaali kannattaa kahlata läpi. Toivottavasti MicroProse toimittaa pian Persianlahti-datalevykkeen.

Nnirvi

Testattu:	ST
Grafiikka:	97
Äänet:	83
Pelattavuus:	84
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	92

Mirrorsoft/Cinemaware | Amiga (ST, PC tulossa)

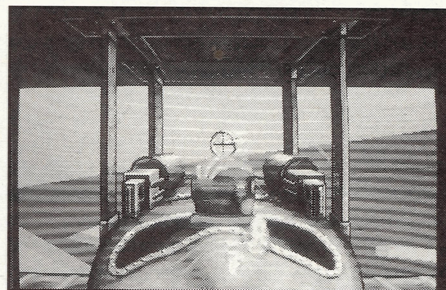
Wings

Kun nykyaikaiset suihkuhävittäjät on lypsetty kuiviin, piti pelitalojen suunnata katseensa jonnekin muualle. Toista maailmansotaakin on jo ohimennen käsitelty muutamassa lentosimulaattorissa, mutta ensimmäisen Ison Rytinän hitaat ja kömpelöt propellikoneet ovat vielä käytännössä koskemattomia. Ensimmäisenä hätiin ehti Cinemaware viimeisellä pelillään.

Cinemawarelle ominaiseen tyyliin Wingsiin on sotkettu roolipelin aineksia, simulaattoria ja toimintapeliä. Pelin alussa pelaaja valitsee itselleen hahmon, nimeää sen ja jakaa 'voimapisteitä' haluamillensa arvoille. Jaettavana on parisenkymmentä pistettä lentotaidon, ampumataidon, moottorin korjauksen ja kestävyyden kesken. Hahmon luotuaan pelaaja joutuu hankkimaan itselleen siivet, eli todistamaan pätevyytensä. Seuraa taistelulento, jolla pitää posauttaa yksi kuumailmapallo. Aloittelijat normaalisti puhkaisevat pallon lentämällä sitä päin.

Siipien saamisen jälkeen alkaakin sitten lentäjän ura. Pelistä löytyy kolmenlaisia tehtäviä: kaksintaisteluja, pommituslentoja ja rynnäkkölentoja, jossa lennetään aivan maan tasalla ja tikataan konekivääreillä viholliset täyteen reikiä. Kaksintaistelut on toteutettu vektorigrafiikalla siten, että lentäjän pää näkyy kuvan etualalla. Kasvojen suunta osoittaa vihollisten olinpaikan. Pommituslennot on kuvattu suoraan lentokoneen yläpuolelta ja tuhoamislennot hieman koneen yläpuolelta ja takavasemmalta.

Cinemawaren ohjelmoijat eivät selvästikään ole tottuneet vektorigrafiikkaan, sillä kaksintaistelukohtaukset ovat aika hitaita. Se ei kuitenkaan häiritse suuremmin, joten suureksi miinukseksi hitautta ei voi laskea. Napisemista löytyy kuitenkin siitä, että ainakin aluksi suurin osa lentoajasta kuluu vihollisen etsimiseen. Jonkinlainen 'tutka', joka osoittaa vihollisen sijainnin, olisi ollut paikallaan.



Vihollisen löytymisen jälkeen tuottaa suurta hupia painaa tulitusnappula pohjaan ja tikata se pirulainen täyteen reikiä. Kamppailun tiimellyksessä pitää olla koko ajan varovainen, ettei törmää muihin koneisiin. Silloin tällöin kannat-

taa myös vilkaista taakse, ettei vihollinen ole onnistunut hiipimään kintereille.

Varotoimista huolimatta kuolema iskee ennemmin tai myöhemmin. Silloin peli esittää hienon, elokuvamaisen kohtauksen, missä kone pyörii savuten kohti maata. Vaikutelman tehostamiseksi kuvakulma vaihtuu vielä koneen ohjaamoon, mistä löytyy kojetaulun päälle valahtanut lentäjä. Moottorin ulina, lentäjän niskasta valuva verivana ja hurjasti kohti syöksyvä maa saavat aikaan vahvan halun poistua koneesta heti ja nyt.

Pommitus- ja tuhoamislennot ovat aika normaaleja, keskitason toimintapeleistä löytyviä alapelejä, joita kyllä pelaa, ennen kuin ottaa selkäänsä. Rooolipeliainekset on alun hahmon luomisen jälkeen unohdettu, eikä päiväkirjan selaamista kummempaa hahmon rakennusta tapahdu.

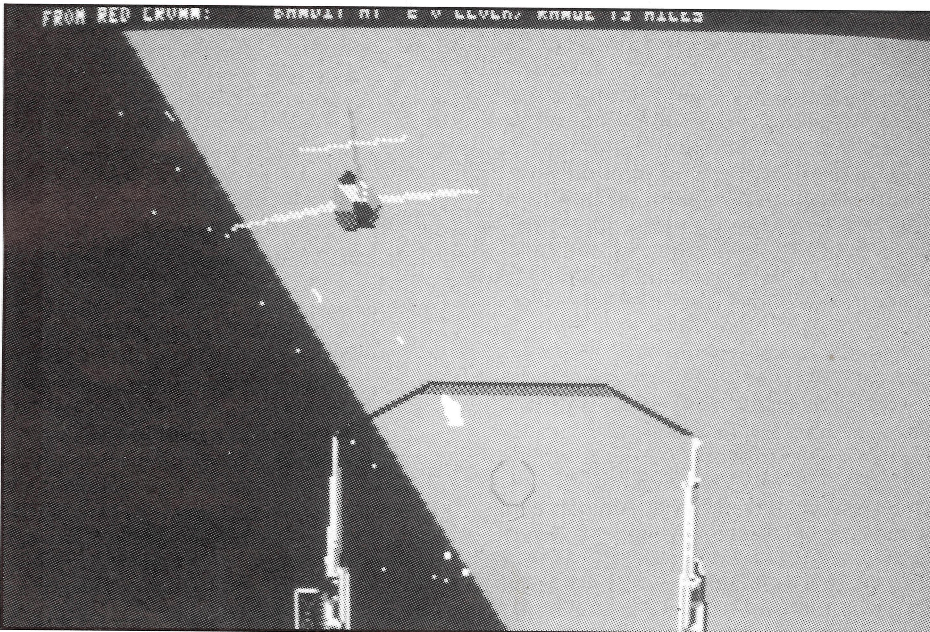
Graafisesti Wings on Cinemawaren normaalia korkeaa tasoa. Äänipuolelta voi todeta vain sen, etteivät amerikkalaiset ole vieläkään oppineet tekemään kunnon musiikkia tai äänitehosteita Amigalla. Muutamaa poikkeusta lukuunottamatta äänet voisi vääntää kokonaan pois. Pelattavuudessa ei ole valittamista, joystick- ja hiiriohjaus toimivat moitteettomasti. Kiinnostavuutta löytyy ehkä rippusen verran enemmän kuin aikaisemmissa Cinemawaren 'elokuvapeleissä'.

Kaiken kaikkiaan Wings on ihan mukava simulaattori/toiminta-sekoitus, jonka parissa viihtyy muutaman illan.

Petri Teittinen

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	88
Äänet:	75
Vetovoima:	84
Pelattavuus:	87
Yleisarvosana:	85

Mirrorsoft/Spectrum Holobyte — **PC (Amiga, ST tulossa)**



Flight Of The Intruder

Falconin ja Vetten luoja Spectrum Holobytekin on sitten astunut lisenssipelien maailmaan. Holobyte oli etsimässä aihetta uuteen lentosimulaattoriin, kun Hollywoodin päättäjät keksivät, että entisen Intruder A-6-lentäjän Stephen Coontsin kirjasta Flight Of The Intruder saa mainiosti tehtyä elokuvan. Mikäpäs sen mukavampaa.

FOTI on oikeastaan useampi lentosimulaattori yksissä kuorissa. Intruder A-6:n lisäksi pelissä voi lentää taistelulentoja Phantom F-4:llä, joka on lentokoneena sellainen jokapaikan höylä. A-6 on hyödytön ilmataistelussa Migejä vastaan, joten sillä lennetään pääasiassa pommituslentoja.

Peliä voi pelata kahdella tasolla: joko yksinkertaisena heti-ilmaan-turhat-höpinät-pois-pelinä tai viimeistä yksityiskohtaa myöten täydellisenä simulaationa. Simppelillä tasolla lennetään yksinkertaisia ja etukäteen valmisteltuja tehtäviä, kun taas simulaatiotasolla joutuu itse tutustumaan lentokarttoihin ja suunnittelemaan reittinsä omakätisesti. Tämä monitasoisuus tarjoaa aloittelijoille helpon tavan tutustua pelin toimintoihin ja mahdollisuuksiin, taitojen karttuessa voi sitten pureutua syvemmälle pelin salaisuuksiin.

Peli sijoittuu siis Vietnamiin. Lähtö tapahtuu lentotukialukselta, jonka jälkeen seuraa lento kohteeseen, maamaaleja pommittaen tai lentokoneita tuhoten ja lopuksi vielä paluu tukialukselle. Eihän se tietenkään näin yksinkertaista käytännössä ole.

Kiinnostavuuden jatkumisen takaavat useat tehtävät ja puolenkymmentä vaikeustasoa. Realismiin on kiinnitetty erittäin paljon huomiota, ja on selvää, että ohjelmoijat ovat kahlanneet läpi muutamankin kirjan ohjelmoidessaan lentokoneiden käyttäytymistä ja aerodynaamisia ominaisuuksia käsitteleviä ohjelmanpätkiä.

Hienoja ominaisuuksia pelistä löytyy vaikka muille jakaa. Nykysuuntauksen mukaisesti omaa konetta voi katsoa jokaisesta mahdollisesta suunnasta ja zoomailla edestakaisin. Näppäimistöstä löytyy kaiken kaikkiaan (CTRL:n, SHIFTin ja ALTin takaa löytyvät mukaanlukien) lähemmäs 100 toimintoa, joiden opettelemiseen menee kotvanen. MicroProsen usein käyttämää näppäimistön päälle asetettavaa läpyskää pelistä ei löydy, joten pause-näppäintä tulee aluksi hakattua paljon, kun etsii näppäinkartasta sopivaa nappulaa.

Joissakin tehtävissä on mukana muitakin amerikkalaisia koneita. Yhden näppäimen painalluksella voi siirtyä koneesta toiseen vaikkapa kaksintaistelun aikana. Tiukan paikan tullen voi autopilotin antaa hoidella koneen selville vesille. Autopilotin voi asettaa joko vain automaattilentoon tai siten, että se huolehtii kaikesta aina taistelua myöten. FOTIsta löytyy lisäksi erittäin näppärä videonauhuri, joka tallentaa lennon. Jälkeen päin voit sitten katsella touhujasi mistä tahansa kulmasta ja tallentaa parhaat tehtäväsi levylle.

Ohjelmointiteknisesti FOTI on todellinen taidonnäyte. Täytetty vektorigrafiikka on uskomattoman nopeaa monimutkaisista objekteista huolimatta, eikä hidastu vaikka ruudulla olisi hurjasti toimintaa. 12 megahertsin nopeudella tikittävä 286-PC on täysin riittävä pelinautinnon saavuttamiseksi. Ääniä ei liiemmin ole, mutta tukeepa peli sentään AdLibiä ja päästelee PC:nkin kaiuttimesta digitoituja efektejä. Kontrollivälineistä tuetaan näppäimistöä, hiirtä, joystickiä ja Superstickiä, joka on erityisesti lentosimulaattoreita varten tehty 'joystick'.

FOTIa paremmaksi eivät lentosimulaattorit enää paljon kehity. Jos lentosimulaattorit saavat propellisi hyrräämään, painu lähimpään pelimyymälään ja osta FOTI.

Petri Teittinen

Testattu:	PC VGA-386/25
Grafiikka:	91
Äänet:	60 (PC) 68 (AdLib)
Vetovoima:	93
Pelattavuus:	93
Yleisarvosana:	92

Electronic Arts | PC (Amiga, ST tulossa)

SU-25 Stormovik

Kuka muistaa vielä helikopterisimulaattorin nimeltä LHX Attack Chopper? Kyseisen pelin ohjelmoija on lyönyt hynttyyt yhteen hädintuskin 60-luvulta selvinneen pitkätukan kanssa ja tuottanut melkein samoja rutiineja hyödyntävän SU-25 Stormovikin, ensimmäisen neuvostoliittolaista hävittäjää simuloivan lentoemon, siis lentoemun.

Pohjoismaalaiselta kuulostava Brent Iverson on tehnyt sen verran hyvät 3D-rutiinit, että niitä piti Electronic Artsin mielestä käyttää toisessakin pelissä. Kaiken lisäksi trendi oli juuri siirtymässä kohti ei-amerikkalaisia lentokoneita, joten peliä suunnittelemaan hankittiin Rick Tiberi, jonka aikaisempi peliohjelmointikokemus rajoittuu pariin vanhaan C64-peliin ja Electronic Artsin Budokaniin. Suunnittelijaksi hänet valittiin kai sillä perusteella, että hän rakenteli lapsena hullun lailla pienoismalleja erimaalaisista hävittäjäkoneista.

Kyseessä on siis Sukhoi SU-25, erittäin raskaasti aseistettu, tuulennopea maataistelukone, joka ilmaantuu NATOn joukkojen yläpuolelle kuin tyhjästä suuren huippunopeutensa ansiosta. Räväkkä pommi-isku tapahtuu hämmentyneiden sotilaiden katsellessa kohteen vierestä, ja joskus sisältä, ja samantien kone häipyy jo kohti horisonttia vältellen tutkasäteitä.

Näin se oli siis suunniteltu tapahtuvan todellisuudessa. Mutta Electronic Arts jänisti, eikä pelissä tuhotakaan NATOn joukkoja. Ehei, tilalle on väännetty erittäin tekaistun tuntuinen juttu kansainvälisistä terroristeista, jotka ovat jotenkin onnistuneet hankkimaan kalustoa sekä NATOn että Varsovan Liiton maista. Pelillisesti tämä merkitsee sitä, että pelaaja joutuu hävittämään sekä neuvostoliittolaista että amerikkalaista taistelukalustoa. Näin kukaan ei pääse syyttämään Electronic Artsia maanpetturuudesta tai jostain muusta vastaavasta.

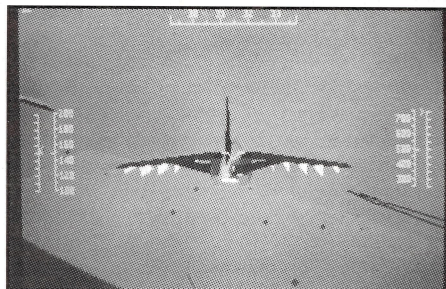
Aikaisemmin lentosimulaattoreita pelanneille SU-25 ei oikeastaan tarjoa mitään muuta uutta kuin mahdollisuuden lentää neuvostoliittolaisella koneella ja tiputella F-177 Stealth Fightereitä. Pelin kolmisenkymmentä taistelutehtävää eivät ihmeemmin eroa mistään muusta keskitasoa paremmasta lentosimulaattorista. Mainittavimpia ominaisuuksia ovat 256-värinen aika nopea 3D-vektorigrafiikka, pelin realistisuus ja vaikeus sekä muutama tekninen hienous. Vektorinero Iverson on hieman hionut koodiaan LHX:n jälkeen, minkä kyllä huomaa.

SU-25 on myös erittäin realistinen siinä, että helpoinkin taitotaso on tappavan vaikea. Harjoitusta vaaditaan todella paljon, kunnes tehtäviltä aletaan saapua hengissä ja yhtenä palasena takaisin. Erilaiset näkökulmat ovat jo jonkin aikaa olleet suosittuja lentosimulaattoreissa, eikä SU-25 aio jäädä kenellekään toiseksi: erilaisia kuvakulmia löytyy kevyesti toistakymmentä.

Vielä yksi mainittavan arvoinen hienous on se, että jos lentäjä saa osuman, ilmaantuu kuomuun luodinreikä ja pahimmassa tapauksessa präiskähtää loraus vertakin kuomun sisäpinnalle. Peli ilmoittaa sopivassa vaiheessa, että lentäjä on erittäin vakavasti haavoittunut ja kuolee pian verenhukkaan. Siinä vaiheessa on jo korkea aika kääntää nokka kohti lähintä ystävällistä lentokenttää.

VGA-grafiikka on erittäin hienon näköistä, eikä vaadi edes kovin nopeaa konetta. AdLibin äänet ovat lähes parasta, mihin kortti pystyy, mutta ammattilaisen Roland-korttia ei jostain syystä tueta lainkaan. PC:n omat äänet voi jo tätä nykyä jättää omaan arvoonsa. Pelattavuus on parhaimmillaan joystickillä ja totta puhuen, hiiri- ja näppäinohjaus ovat kammottavan epäpelattavia. Parisenkymmentä toimintanäppäintä eivät pelota veteraanilentäjää, mutta aloittelija voi joutua selaamaan käsikirjaa hyvänkin tovin.

SU-25 Stormovik sijoittuu PC:n lentosimulaattorien rypäleessä sinne aivan kärkipäähän, heti MicroProsen parhaiden simujen perään. Hintansa arvoinen sijoitus.

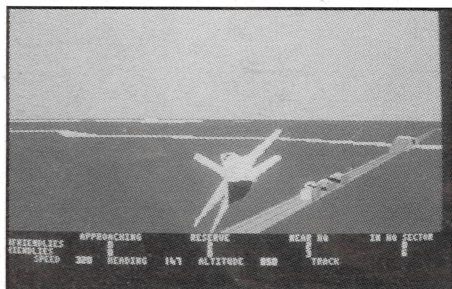


Petri Teittinen

Testattu:	PC-VGA/386
Grafiikka:	90
Äänet:	60 (PC) 80 (AdLib)
Vetovoima:	91
Pelattavuus:	92
Yleisarvosana:	93

Spectrum Holobyte/Mirrorsoft | Amiga, ST

Falcon Mission Disk Volume 2



Spectrum Holobyten Falcon oli ilmestyessään lentosimulaattoreiden kirkainta kärkeä. Ajan hammas ei muuten ole Falconiin purrut, paitsi alkuperäiseen kokonaisideaan eli toisiinsa liittymättömiin tehtäviin. Mission Disk 1 paikkasi tätä puutetta tekemällä Falconista pelin, jolla oli päämäärä. Ja nyt Mission Disk 2 jatkaa edelleen simun pönkittämistä kohti nykystandardeja.

Edellisistä Falconeista tuttu F-16A on nyt F-16C, jonka käytännössä merkitsee tehokkaampaa tutkaa ja moottoria sekä sisäänrakennettua ECM-järjestelmää. Kunnon INS-navigointijärjestelmää saa edelleen turhaan hakea.

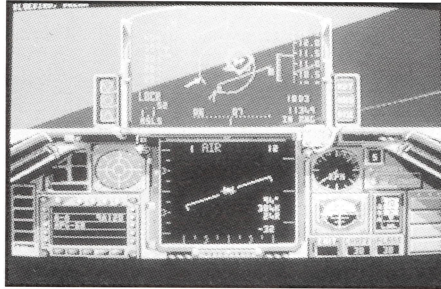
Uusia vihollisia ovat Mig-27-maataistelukoneet, Mi-24 Hind-helikopterit ja yllättävä hävittäjävalinta Mig-21 eli tämä ikivanha räyskä. Päämäärä MD 2:ssa on taata omille joukoille ylivoima, ja sen saavuttamiseksi täytyy paitsi hyökkäillä vihollisen kimppuun myös puolustaa omia joukkoja (samanaikaisesti, tietysti). Viholliset eivät enää käy koneen kimppuun, koska niillä on parempaakin tekemistä, joten ne joutuu etsimään.

Asevalikoimaa on myös räplätty. Wanha AIM-9J Sidewinder on korvattu tutkaohjautuvilla AMRAAM-120A-ohjuksilla, joiden kantomatka on 18 mailia, mikä mahdollistaa vihollisten alasampumisen ennen näkökontaktia. AIM-9L:t on myös korvattu paremmalla AIM-9M-mallilla, joiden osumatarkkuus alkaakin olla tyydyttävää luokkaa. ECM-yksikön sijaan on tullut AGM-88 HARM-ohjuksia, jotka hakeutuvat lähimpään tutkasäteilykohteeseen, niinkuin SAM-pattereihin.

Kokonaisuutena Mission Disk 2 on erinomainen, joskin varsin vaativa, mutta sehän sopii Falcon-ässille. Positiivista

on myös kokomegaisten Amigoiden nauttima parannettu ääni ja lisägrafiikat. Mitä nopeammin lisämuistia pakotetaan ostamaan, sitä enemmän tulee megaiselle Amigalle tarkoitettuja pelejä.

Falcon MD 2:n puutteita on pienehkö lentoalue ja useamman oman koneen puuttuminen. Luojan kiitos ei pelissä ole F-29:n pahinta töppiä eli pelialueen reunan ylittämisen aiheuttamia vihollliskoneiden häviämisiä. Siinä mielessä Falconin suurin etu, eli edelleen ylittämätön realistisuus nousee pinnalle.



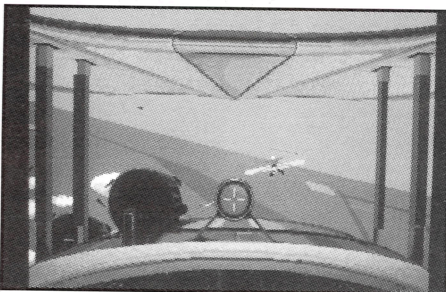
Varmuuden vuoksi kerrottakoon isoin kirjaimin: MISSION DISK 2 VAATII ALKUPERÄISEN FALCONIN!

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Yleisarvosana:	90

Three-Sixty Pacific | PC

Blue Max — Aces of The Great War



Kun kaikki mahdolliset suihkukoneet on koluttu läpi, käänsivät pelitalot katseensa ensimmäiseen maailmansotaan ja sen äänekkäisiin, hitaisiin ja kankeisiin propellikoneisiin. Ensimmäisenä testipenkkiin ehti suoraan Yhdysvalloista raahattu Blue Max, jolla ei ole mitään yhteistä sen vanhan C64-pelin kanssa.

Tämä uusi Blue Max on kolmiulotteisella täytetyllä vektorigrafiikalla toteutettu lentosimulaattori, jossa pelaaja saa lentää liitoutuneiden tai akselivaltojen puolella. Mahdollisuuksien rajoissa on jopa saada alleen Punaisen Paronin punainen kolmitaso. Uusia ominaisuuksia verrattuna muihin simulaattoreihin ovat esimerkiksi mahdollisuus kahden pelaajan lentää yhtäaikaa samalla tai eri puolella. Tämä on saavutettu pienentämällä maisemanäkymää ja jakamalla ruutu kahtia pystysuuntaan. Toiminnasta piittaamattomat voivat upottaa hampaansa pelin strategiaosuuteen, jossa pelaaja siirtelee lentueita kartalla, ja tietokone hoitaa ilmataistelut.

Muutakin löytyy: kahdeksan erilaista lentokonetta, jotka eroavat selvästi lento-ominaisuuksiltaan. Videonauhuritoiminto, joka nauhoittaa lennon, jota voi 'ihailla' jälkikäteen useasta eri kuvakulmasta. Nykyajan lentosimulaattoreissa välttämättömät useat kuvakulmat lennon aikana, 256-värinen VGA-grafiikka ja äänikorttituki löytyvät tietysti myös.

Blue Max on ängetty niin täyteen toimintoja ja valikkoja, että se melkein poksahtaa. Aivan hillittömyyksiin ei ole menty, vaan suunnittelussa on (ainakin käsikirjan mukaan) pidetty koko ajan mielessä pelaamisen hauskuus. Tässä on jopa onnistuttu. Lukuisat eri toiminnot eivät häiritse monimutkaisuuksillaan lennon aikana, vaan pelaaja voi täysin rinnoin keskittyä tiputtelemaan vihollisia.

Kontrollointiin voi käyttää hiirtä tai joystickiä, ja lisäksi valittavissa on realistinen tai vähemmän realistinen lento. Pelaaja voi jopa valita lentävätkö luodit täsmälleen tähtäimen ristikon mukaan, vai pitääkö osata arvioida ennakko. Jos olet tottunut mittaristoon, saa senkin esille nappulan painalluksella, mutta realismin tavoittelijoille riittää vain nopeusmittari ja hiusristikko.

VGA-grafiikka on erittäin hienon näköistä, mutta vaatii tehokkaan PC:n ollakseen siedettävän nopeaa. Äänikorteista peli tukee GameBlasteria ja AdLibiä. Äänikorttienkaan kera pelin äänipuoli ei kuitenkaan hätkäytä, vain jonkin verran moottorin murinaa ja konekiväärien pauketta. PC:n piipityksestä ei kannata edes puhua.

Monipuoliset ja -mutkaiset toiminnot ja valikot saattavat pelästyttää ensikertalaisen, mutta kylmän kuoren alta löytyy pelaajaansa lämmöllä ajatteleva peli. Blue Max on lentosimulaattoreihin tutustuvalle oiva sijoitus, eivätkä karskit veteraanitkaan tunne itseään hyljeksityiksi. Pisteet puhukoot puolestaan.

Petri Teittinen

Testattu:	AT-386/VGA
Grafiikka:	90
Äänet:	58 (PC) 70 (AdLib)
Vetovoima:	86
Pelattavuus:	92
Yleisarvosana:	91



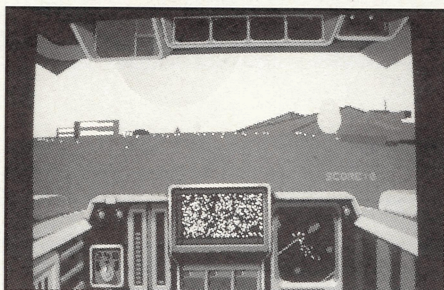
Ocean | ST, Amiga (PC tulossa)

Battle Command

Tätä on odotettu. Realtime Softwaren Carrier Command oli aikoinaan 16-bittisen pelin uranuurtajia (ja olisi vieläkin, jolleivat pikku lapsukset suunnittelussa olisi tehneet peliä turhan helpoksi). Battle Command on eräänlainen epävirallinen jatko, kauan odotettu, kauan kohuttu.

Uudessa Maailmassa Pohjoinen ja Etelä ovat nahistelleet jo kymmenen vuotta, ja tilanne on eskaloitumassa ensimmäiseksi maailmansodaksi. Molemminpuolisen tuhon vuoksi ei täyttä rähinää voi järjestää, sotaa käydään sissi-iskuilla selustaan.

Pelaaja komentaa futuristista Mauler-hyökkäystankkia, jonka stealth-kopteri tiputtaa taistelutantereelle. Maulerissa on tilaa neljälle asejärjestelmälle, mikä on sääli, sillä valinnanvaraa löytyy. 120 mm ohjustykki (eipä ihme että Yhdysvaltain armeija hylkäsi sen M60A2-katastrofin jälkeen), erilaisia ohjuksia, laserpohjainen ohjuslähitorjuntajärjestelmä, soihtu- ja silppuheittimiä sekä aikapommeja. Tehtäviä on tuhoamisesta saattokeikkoihin ja siltä väliltä.



Carrier Command teki vaikutuksen, Battle Command ei. Ensimmäinen silmään iskevä piirre on tietysti grafiikka. Vaikka objektit yleensä ovatkin hyvin määriteltyjä, itse maasto koostuu lähinnä simppeleistä puista ja pyramidikukkuloista. Äänipuolikin on varsin mitäänsanomatonta. Nämähän nyt tosin ovat esteettisiä haittoja, jotka kunnon pelisuunnittelu pelastaa.

Sekin on valitettavasti jäänyt puolitiehen. 10+ tehtävää ovat kyllä monipuolisia, mutta varsinainen pelimaailma ei. Viholliset on ripoteltu tasaisesti sinne tänne, ja Herra Jumala! supertankki Mauler ei pysty kipuamaan loivia rinteitä vaan päinvastoin loukkaa pikku telaketjusensa, mikä on suora potku normaalin tankkistrategian arkaan paikkaan.

Aseistus on muuten onnistunutta, mutta tämä tykki... hitaita ja tehottomia ammuksia sekä kaiken lisäksi kiinteä tykkitorni, joita ei enää nykyään esiinny edes telatykeissä. Realtime Software oli voinut lukea vaikka M1 Tank Platoonin manuskat saadakseen vähän tuntumaa mitä tulevaisuuden tankilta sopii odottaa.

Ei BC mikään susi ole vaikka tuomio onkin jyrkkä, vaan lähinnä strategiaa vaativa ammuntapeli. Battle Commandiin sopii sama tuomio kuin Shermaniin: hyvä tankkipeli, josta olisi saanut loistavan pikku virittelyllä. Sääli.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	73
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	83

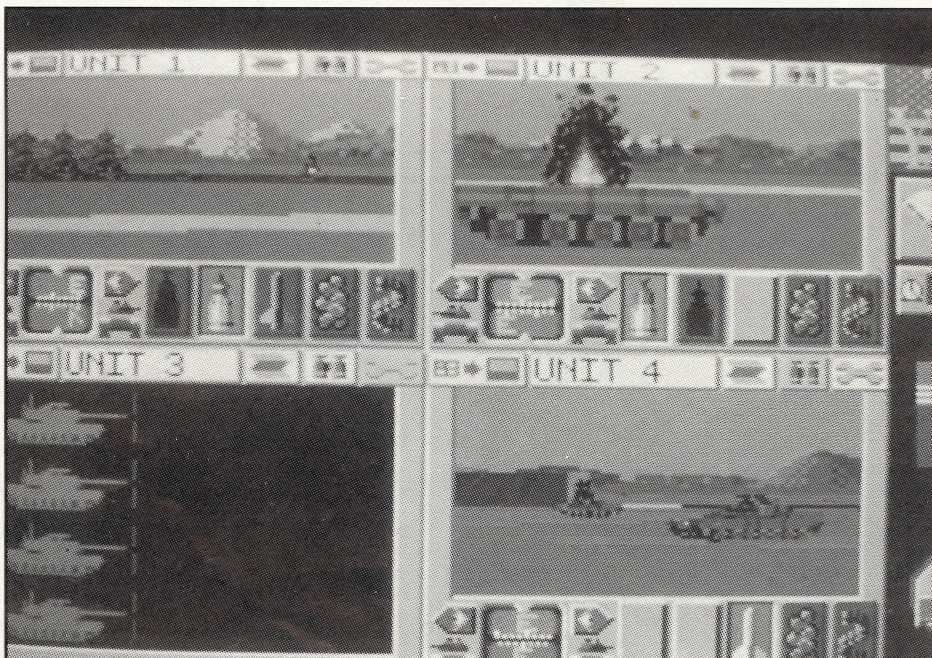
Empire | Amiga, ST, PC

Team Yankee

NATOn kolonnan valitsema reitti on painajaismainen: keskellä laajaa aukeata olevaa tieuraa reunustavat tiheät metsät, joissa puna-armeijan tankit voivat rauhassa lymyillä. Pelko osoittautui oikeaksi, sillä lyhyen kiikaroinnin jälkeen näkökenttään osuu kaksi metsän reunassa odottavaa vihollista. M1 Abramsien piiput ärjäisevät ja venäläiset T-80-tankit mössähtelevät romuksi ennen kuin raukat ehtivät edes tajuta mitä tapahtui. Seuraavassa hetkessä ilman täyttää räjähdysten huumaava melu ja riemu vaihtuu paniikiksi: "Kuusi punaista on sivulla, ja metsästä tulee lisää!"

Kolmannen maailmansodan alkuhetkistä kertova kirja Team Yankee on kääntynyt peliksi niin onnistuneesti, että sen yhteydessä ei ole lainkaan liioiteltua käyttää alkuperäistä iskulausetta "niin todellinen, että voit haistaa savun". Kolmiulotteisuus on luotu graafisella sekatekniikalla, jossa vektoreita on käytetty vain teissä ja rakennuksissa, joihin ne sopivatkin hyvin, kun taas tankit ja metsät on kuvattu spriteillä.

Toteutus on samantapainen kuin Their Finest Hourissa, mutta pelin toiminta on huikeasti sujuvampaa. Enpä ollut uskoa silmiäni, kun viimeisessä skenaariossa



peltoja pitkin rymistää kokonainen patal- joona venäläisiä tankkeja pelin hidastumatta juuri lainkaan. Tankit eivät myöskään katoa osuman jälkeen, vaan jäävät tantereelle kytemään taistelun loppuun asti. Aivan oman makunsa pelille antavat metsät, joiden taktinen merkitys on hyvin keskeinen.

Tiimiin kuuluu neljä tankkiryhmää, joita ohjaillaan kokonaisuuksina. Selkärankana ovat maailman tehokkaimmiksi kehutut M1 Abramsit, joiden aseistukseen kuuluu HEAT- ja SABOT-ammusten lisäksi savuverho sekä konekivääri, joka on tosin aika tehoton panssareita vastaan. Taustatukena on pitkän kantaman TOW-ohjuksilla varustettuja ITV-tankkeja, pari M2 Bradleyta sekä pari miehistönkuljetuspanssaria. Alussa annettavan tilannekatsauksen yhteydessä on jopa mahdollista päättää, minne ja mihin kellonaikaan tykistö jysäyttää keskityksen, mutta tosi mies selviää ilmankin.

Ryhmien komentaminen samaan aikaan on ratkaistu siten, että näytöllä voi olla joko yhden ryhmän ikkuna suuremmassa koossa tai kaikki neljä kerralla. Etenemisen aikana on tehokasta pitää kaikki näkyvissä, jolloin voi kätevästi seurata tilannetta sekä 3D-näkymistä että zoomattavista kartoista. Taistelussa on puolestaan mukavampaa käyttää suurta ikkunaa jo senkin vuoksi, että erottaa paremmin vihollisten tappiohetket.

Pahiten realismista lipsahdetaan siinä, että rakennuksista voi rymistellä läpi ilman näkyviä seurauksia ja tankkien moottoreista ei kuulu pihaustakaan. Toisaalta taas pellolla junnaava tankki hötkyy ja tutisee todentuntuisesti ja tykissä on kunnolla rekyyliä.

Muutama lisätehtävä olisi ollut mannaa, sillä kirjan juonta myötäileviä skenaarioita on ainoastaan viisi, plus ylennyksen jälkeen samat vaikeutettuina neljään kertaan. Tehtävät ovat myös melko suppeita sisällöltään, mutta saavuttavat sellaisen realismin tason, että painajaisissaankin alkaa nähdä loputtomia T-80-kolonnia. Suosittelen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga, ST, PC
Grafiikka:	89
Äänet:	75
Pelattavuus:	92
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	92

Advocatus Diaboli

No onhan Team Yankeessa pahempiakin lapsuksia kuin Jukan luettelemat. Pahin on omien tyhmyys: päinvastoin kuin M1 Tank Platoonissa eivät muut joukot siirry tietokoneohjaukseen kun pelaaja operoi yhdellä joukkueella. Siinä ne sitten killittävät kun idän poika pistää reikiä kylkeen. Grafiikassa on jotain outoa, sillä usein neuvostojoukot tuntuvat omistavan Stealth-tankkeja: kartta näyttää kolonnan kivenheiton päässä, mutta mitään ei kuitenkaan näy.

Ihan hauska peli, mutta suositellaan varauksin.

Nnirvi

Yleisarvosana:	80

MicroProse | PC (Amiga, ST tulossa)

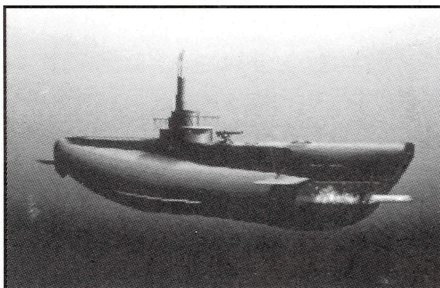
Silent Service II

MicroProse tekee F-15 Strike Eagle II:sta tutun tempun: julkaisee vanhan hyvän pelin toteutettuna uudella tekniikalla. Vanha Silent Service löi muille aikakautensa sukellusvenesimulaattoreille luun kurkkuun, ja nyt kakkososa on tekemässä samaa.

Vanhaa klassikkoa, Silent Serviceä, pelanneet tietävät varmasti, mistä on kyse: pitkulainen, kovasta metallista väännetty ontto kapseli vedessä, sisällään muutama kymmenen miestä. Tehtävä: upottaa vihollisen laivoja.

Sukellusveneet olivat erittäin tehokkaita toisessa maailmansodassa. Niitä oli aika vaikea havaita, joten ne saattoivat vähin äänin hiipiä isonkin laivasaattueen keskelle ja lähettää matkaan useita torpedoita, ennen kuin kukaan huomasi mitään. Ydinaseet muuttivat koko jutun, nykyisin sukellusveneet majailevat hiljaa aivan vieraan valtion rajavesillä, valmiina saattamaan tuhoisan lastinsa valtion isoimpiin kaupunkeihin.

Silent Service II ei kuitenkaan sotkeudu ydinaseisiin, vaan pitäytyy tiukasti Tyynellämerellä toisen maailmansodan



lopputuiskeessa. Pelaaja on amerikkalaisen sukellusveneen kapteeni, ja idea on yksinkertaisesti pienen harjoittelukauden jälkeen partioida meriä ja upottaa jokainen vastaan tuleva japanilainen laiva.

Erikseen valittavissa olevat tehtävät asettavat pelaajan keskelle legendaarista taistelua. Esimerkkinä vaikkapa sellainen tehtävä, jossa sukellusvene on ammuttu aivan seulaksi ja kohti jyristää japanilainen sotalaiva. Mitä viisas kapteeni tekee sellaisessa tilanteessa? Sitä saa itse kukin miettiä.

SS II on oikeastaan Silent Service 1990 Edition, sillä mitään suuria muutoksia alkuperäiseen peliin ei ole tehty. Tarkoitan siis pelin sisältöä, sillä ulkoisesti vanhan kunnon Silent Service ei ole entisensä. 256-värinen VGA ja kunnon tuki suosituimmille äänikorteille ovat uudistuksia, joiden ansiosta vanhan SS:n päästää ilomielin eläkkeelle.

Uusi tekniikka mahdollistaa mahtavan pelikokemuksen, sillä esimerkiksi vihollisalukset on digitoitu suoraan valokuvista. Äänikortilla siunatut saavat kuunnella kohtalaisia äänitehosteita, jotka luovat mielenkiintoisen tunnelman. Pelaapa peliä pimeässä huoneessa vaikkapa Rolandin äänikortin kera, ja jännitys kihelmöi selkäpiitä.

MicroProselle tyypillisesti toimintanäppäimiä on kymmeniä, mutta tällä kertaa hieman vähemmän kuin normaalisti. Tärkeimpien nappuloiden opetteluun menee muutama minuutti, jonka jälkeen onkin valmis jahtaamaan isoja saaliita. Silent Service II on yksinkertaisesti tämän hetken paras sukellusvenesimulaatio.

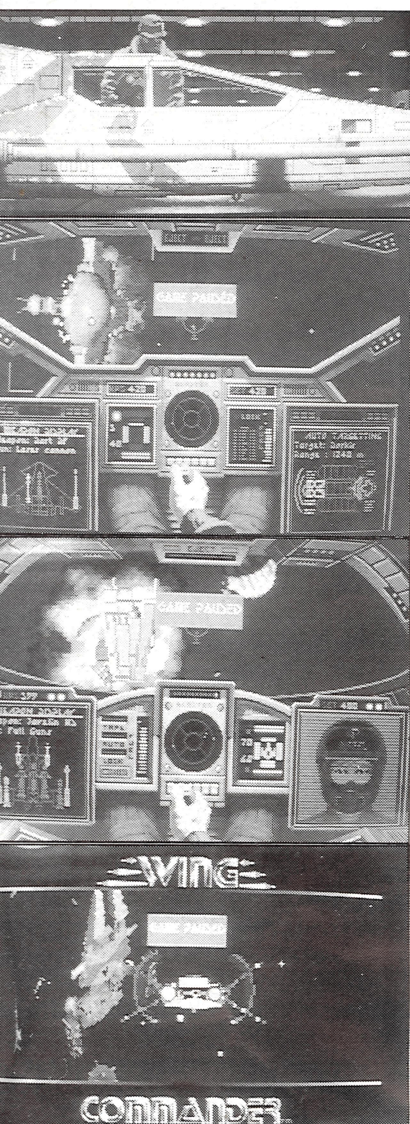
Petri Teittinen

Testattu:	PC VGA-386/25
Grafiikka:	94
Äänet:	68 (PC) 70 (AdLib) 74 (Roland)
Vetovoima:	92
Pelattavuus:	93
Yleisarvosana:	93

WING COMMANDER



TÄHTIEN SOTAA SIIPIVEIKOILLE



"Hyvät lentäjät! Tervetuloa tukialus Tiger's Clawlle. Tilanne on epätoivoinen. Kissansukuiset Kilrathit ovat hyökänneet Federaation kimppuun ja ihmissuvun tulevaisuus riippuu teistä. Now take this helmet, get out there, and KICK ASS!"

Englannista Amerikkaan loikannut Chris Roberts on jo rikastuttanut pelimaailmaa Times of Lorella ja Bad Bloodilla. Nyt mies on ollut mukana suunnittelemassa ja ohjelmoimassa Origin Systemsin uutta pelinteko-ohjelmistoa, Origin FX:ää. Wing Commander on ensimmäinen peli, joka esittelee uuden ohjelmiston mahdollisuuksia.

Wing Commander on elokuvamaisilla kohtauksilla höystetty avaruuteen sijoittuva ammuskelupeli, jonka tärkein osuus, taisteleminen, on kuvattu ohjaamosta lentäjän näkökulmasta. Avaruuslentosimulaattori ei Wing Commander kuitenkaan ole, mutta pelistä löytyy sentään enemmän syvyyttä kuin jokapäiväisestä standardiaivottomasta räiskimispelistä.

Runsaan animaation ja vuoropuheluiden ansiosta mieleen tulee ensimmäisenä Star Warsin ja Galactican hengessä pyörivä elokuva, jonka rinnalla Cinemawaren ja muiden 'interaktiiviset elokuvat' tuntuvat lapsellisilta ja keskeneräisiltä.

Kanttiinista kattiniittaukseen

Peli alkaa tukialuksen kanttiinista, jossa pelaaja voi keskustella muiden lentäjien ja baarimikon kanssa. Veteraanit päästävät usein suustaan tiedonhitusia, joista on apua taistelussa. Kanttiinista löytyy myös taistelusimulaattori, jolla voi hioa taitojaan ennen todellista tyhjiöön syöksymistä.

Tehtävänjakotilaisuudessa tukialuksen komentaja selvittää yksityiskohtaisesti jokaisen lentueen tehtävän. Aloittelijat saavat helppoja partiolentoja, mutta tehtävät vaikeutuvat progressiivisesti pelin edetessä.

Sosiaaliset elävät kauemmin

Yksin ei keltanokankaan tarvitse tyhjiön kylmää syliä kohdata, vaan mukana on aina tietokoneen ohjaama siipimies tai -nainen. Hän ei ole pelkkä koriste, vaan radioon singottu avunpyyntö kiidättää paikalle pelaajan parin, joka parhaansa mukaan hätistelee Kilrathit pois niskasta. Palvelus tulee tietysti palauttaa heti tilaisuuden tullen, sillä ilman siipimiestä saa pelaaja koko kilrathijengin jakamattoman huomion.

Jokaisella pelissä tavattavalla henkilöllä on oma henkilöllisyytensä ja käyttäytymisprofiilinsa. Mitä nopeammin oppii tuntemaan muiden lentäjien oikut, sitä nopeammin oppii myös pysymään hengissä siipimiehensä avulla. Jos siipihenkilö kuolee taistelussa, saattaa kulua pitkäkin aika ennen kuin pelaaja saa itselleen uuden parin.

Pelin juoni haarautuu tehtävien onnistumisen mukaan. Jos monta tehtävää menee peräkkäin pieleen, valtaavat Kilrathit uusia alueita ja työntävät Federaatiota edellään kohti ihmisyyden alkukotia, Maata. Onnistumiset taas pakottavat Kilrathit perääntymään.

Menestyminen näkyy myös arvomerkeissä ja

ylennyksissä. Aliluutnantista luutnantiksi, siitä kapteeniksi ja majuriksi yleneminen vaatii kovaa työtä.

101 tapaa tappaa kissa

Pelaaja aloittaa pelin Hornet-luokan aluksella, joka on ketterä ja nopea, muttei kovin kestävä tai tulivoimainen. Siirrot antavat pelaajan alle Scimitar- ja Raptor-luokan aluksia ja taitavimmat saavat siirron pelin puolessa välissä perustettavaan Black Lion -lentueeseen, jonka alus on kokeiluasteella oleva Rapier. Koneiden erot ovat huomattavat.

Wing Commander tarjoaa uskomatonta tyydytystä. Kilrathit eivät suinkaan ole helppoa tykinruokaa, vaan joskus jopa yllävän hyviä taistelijoita. Siksi peli imee koneen ääressä nököttävän pelimiehen sisään taisteluun, jossa armoa ei anneta eikä anota. Erikseen hankittava Secret Missions -datalevy tarjoaakin sitten vielä kovemman haasteen tosi koville jätkille.

Teknistä täydellisyyttä

Wing Commander on yksi kaikkojen aikojen parhaita pelejä. Pelin jokaisessa vaiheessa pelaajan silmille hyökätään mitä upeimmilla animaatioilla, eikä korvienkaan nautintoa ole unohdettu. Etenkin Roland-äänikortilla varustettuna WC luo massiivisen tunnelman musiikin muuttuessa pelitapahtumien mukaan. Kanttiinissa soi letkeä jazz, ja taistelun aikana jännittävä teema, joka yksistään jo saa adrenaliinin virtaamaan ja pulssin kohoamaan. Vihollisen tuhoutuessa miljooniksi paloiksi kajahtaa riemukas voitonfanfaari.

Äänikortittomat joutuvat valitettavasti tyytymään vain muutamaan PC:n kaiuttimesta pärähtävään äänitehosteeseen.

256-värinen VGA-grafiikka on herkkua ronkelimmankin pelaajan näköelimille. Poikkeuksellisesti vihollisaluksia ei ole tehty vektorigrafiikalla, vaan jokainen pelissä esiintyvä alus on piirretty kymmenistä eri kuvakulmista. Ohjelma itse osaa salamannopeasti muuttaa aluksen kuvan kokoa luoden näin etäisyysvaikutelman. Tekniikan plussapuolelta löytyvät nopeus ja erittäin hyvännäköiset alukset, miinuspuolelta taas erittäin palikkamaiset grafiikat kun alus lentää aivan läheltä.

Wing Commanderin puolesta puhuvat ehdottomasti loppuun asti viimeistellyt grafiikka ja äänet, sekä pelattavuus ja tunnelma. Vastaanväittäjinä toimii pelijärjestelmän uskomaton taakka tietokoneen rautapuolelle. Paketissakin jo lukee, että peliä ei kertakaikkiaan voi pelata heikommalla kokoonpanolla kuin 12 MHz AT-286 ja EGA-näyttö (jolloin peli on aika tahmea). Äänikortti on myös käytännössä välttämättömyys.

Jos pöydältäsi löytyy pelin minimivaatimukset täyttävä PC, älä mieti enää hetkeäkään, vaan marssi lähimpään mikroliikkeeseen ja vaadi Wing Commander (äläkä unohda Secret Mission -levyä). Perus-PC:iden omistajille suosittelen pikaista koneen vaihtoa, tämä peli on sen arvoinen.

Petri Teittinen

Testattu:	AT-386/VGA
Grafiikka:	98
Äänet:	65 (PC) 81 (AdLib) 94 (Roland)
Vetovoima:	97
Pelattavuus:	97
Yleisarvosana:	98

Origin | PC (Amiga tulossa)



Wing Commander: Secret Missions

Massiivisen avaruustaistelun jälkeen Kilrathien avaruusasema on tuhottu ja Tiger's Clawilla palvelevan majurin on aika vetäytyä siviiliin kerättyään taululle toistasataa tappoa. Niinhän se on, että leikkisodilla on taipumus loppua ennen aikojaan ja oikeilla venyä ylimittaisiksi, kun asian pitäisi olla juuri päinvastoin.

Wing Commanderin ässien haikeita jäähyväistunnelmia helpottaa Secret Missions, joka sisältää kuusitoista uutta tehtävää. Alkuperäisen pelin juoneen saumattovasti liittyvä sivupolku alkaa siitä, että tukialus komennetaan puolustamaan Goddardiin siirtokuntaa, jossa Kilrathit valmistelevat hyökkäystä. Pian paljastuu, että ne ovat kehittäneet tuhoisan aseen, jolla voi pyyhkäistä kokonaisia planeettoja automaaksi. Tehtävänä on asetta piilottelevan laivaston etsiminen ja tuhoaminen, missä touhussa ajaudutaan syvälle Kilrathien avaruuteen.

Taistelulennot ovat entistäkin haastavampia, sillä heti alussa joutuu keskelle massiivista hyökkäystä naurettavan tehottoman Hornetin ohjaimissa. Yleneminen on kuitenkin vauhdikasta, sillä jo parin tehtävän jälkeen saa alleen Raptorin, jolla on kylliksi tulivoimaa vaikka mihin liemeen. Juonen lisäksi varsinaista uutta ovat avaruudessa kohdattavat uudet ilmestykset, kuten Kilrathien massiivinen Sivar-luokan tähtiristeilijä.

Erittäin tervetullut lisäys on transfer-komento, jonka avulla voi jatkaa suoraan alkuperäistä peliä määrittelemällä jokin Vega-sektorissa tallennetuista pelitilanteista salaisten tehtävien aluksi. Tosin ainoa vaikutus on arvon, mitalien ja taistelutilastojen säilyttäminen. Toinen mukava piirre on mahdollisuus pelata mitä tahansa Wing Commanderin alkuperäisistä neljästäkymmenestä tehtävästä.

Ei Secret Missionista ole muuta sanottavaa, kuin että se on välttämätön lisä täydelliseen peliin. Huomatkaa, että kyseessä EI ole erillinen peli, vaan se installoidaan osaksi Wing Commaderia.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	386 VGA
Yleisarvosana:	97

MicroProse	PC (Amiga, ST tulossa)

Covert Action

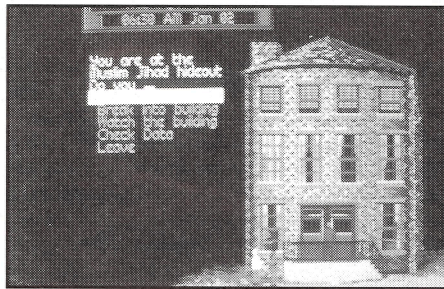
MicroProsen tuorein simulaattori johdattaa pelaajansa kansainvälisen vakoilun, salakähmäisyyden ja bondmaisten asusteiden maailmaan.

Simulaattoreiden ystäville on Sid Meier tuttu nimi. Mies on puuhannut MicroProsen leivissä aivan alkuajoista asti, ja suunnitellut yhtiölle monta hittipeliä. Covert Action on kuitenkin askel sen verran vaikealle alueelle, ettei peli aivan täysin tavoitteissaan onnistu. (Onnistuupa! NN)

Pelaaja ohjailee super-agenttia nimeltä Max Remington. Etunimi voi olla lyhennys Maxwellista tai Maxinesta, riippuen pelaajan sukupuolesta. Etupäässä CIA:n, mutta hätätapauksessa myös jonkun muun tiedustelulaitoksen tai terroristijengin (lupaa kysymättä) arkistoja ja tietämystä hyväksikäyttäen hänen täytyy ratkaista rikoksia, estää uusien syntyminen, hävittää terroristijärjestöjä ja paljon muuta. Jonkinlaiseksi päätavoitteeksi on annettu 26 terroristijärjestön johtajan pidättäminen, mikä ei ole hirveän helppoa, sillä he ovat tietysti piilossa kuin myyrät hirvikautena.

Tiedustelupalvelun palkkalistalla oleminen ei ole helppoa hommaa. Työsarkaan kuuluu mm. kasvojen tunnistamista, koodinmurtoa, puhelimien salakuuntelua, hurjia takaa-ajoja, tarkasti vartioituihin rakennuksiin murtautumista, kassakaappien sisällön valokuvaamista jne.jne. Täytyy myös päättää mitä johtolankaa seurata ja mitkä jättää omaan arvoonsa.

Covert Actioniin on sisällytetty kaikki edellä mainittu. Käytännössä peli jakaantuu useisiin alapeleihin, joiden välissä tehdään valintoja, kuljetaan paikasta toiseen ja tehdään johtopäätöksiä.



Alapelejä on neljä (tai viisi, riippuu miten ottaa). Toimintahenkisin on tukeutuminen vihollisen rakennukseen. Mukaan saa viisi tavaraa kohtalaisesta valikoimasta: Uzi-konepistooli (pistooli on vakiovaruste), kranaatteja (tainnutus, kaasu ja sirpale), liikehavaitsin, salakuuntelumikkejä, kamera, kevlar-haarniska, kaasunaamari ja kassakaapin murtovehkeet. Kannattaa vähän harkita miten varustautuu: pelkällä pidätysreissulla panostaa tulivoimaan ja vakoilukeikalla tiedonhankintaan.

Tämä alapeli ei ole kaavastandardi ammuskelupeli: Max osaa ryömiä, hypätä huonekalujen yli, virittää kranaateista kahdenlaisia ansoja heittämisen lisäksi, kuvata asiakirjoja, tunkeutua tietokoneisiin ja sijoittaa mikkejä. Mikäli tarkoitus on hankkia tietoja, täytyy jäljet peittää ettei vastapuoli aavista mitä on tekeillä. Ampuminen ei ole pikselintarkkaa: riittää kun kääntynyt noin vihollliseen päin.

Samaa kaavaa käytetään myös, mikäli Max yritään murhata kadulla. Jos Maxiin osuu kaksi (tai neljä, mikäli haarniska on päällä), joutuu hän vangiksi. Vapautus tapahtuu pakenemalla tai suostumalla pidätetyn agentin vaihtoon.

Muita alapelejä ovat koodisanomien purkaminen, joka perustuu kirjaintenvaihtoon, sekä puhelimien salakuuntelu/auton bugittaminen, jossa mätkitään virtapiirejä piirilevylle hälytyksiä välttäen.

Kukin näistä kolmesta alipelistä on jo yksinään kiinnostava.

Tylsin on epäillyn varjostaminen kahdella autolla: grafiikka on mitäänsanomatonta ja toiminta epäkiinnostavaa. Onneksi se on itsestä kiinni millä tavalla tietonsa hankkii.

Teittisen mielestä Herra Meier on valinnut karun linjan pelin toteutuksen suhteen. Grafiikkaa ei voi ihmeemmin kehua ja musiikkikin on varsin sekavaa. Käyttäjäliityntä on parhaimmillaankin sekava, ja viestit kontakteilta lipuvat silmien ohi lukemattomina. Alapeleistä puhelimen salakuuntelu vaatii älynystyröiden hieromista ja takaa-ajo nopeita refleksejä, kuten murtautuminen rikollisten päämajaankin. Pelissä riittää tekemistä ja pohtimista moneksi illaksi, mutta vain jos salaisen agentin maailma kiinnostaa.

Nirvi taas on eri ihastunut ja väittää vastaan: vaikka grafiikka onkin EGA-tasoa, on se autokohtaa lukuunottamatta edustavaa, mutta musiikki on sekalaista hälyä. Efektit (AdLib) ovat OK. Itse peli on kiehtova, varsinkin jos dumppaa helpoimman vaikeusasteen jahka on tottunut formaattiin. Älynystyrät saavat kunnolla ruokaa ja samoin toiminnantarve. Kertakaikkisen onnistunut ja tasapainoinen peli.

Mielipide-erojen vuoksi kummankin pisteet on mainittu erikseen, ensin Teittinen, sitten Nirvi.

Petri Teittinen, Niko Nirvi

Testattu:	PC 386/VGA	
Grafiikka:	80, 85	
Äänet:	58, 70	
Vetovoima:	85, 90	
Pelattavuus:	86, 90	
Yleisarvosana:	84	90

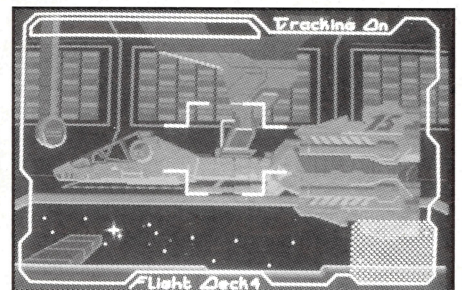
Electronic Arts	ST, Amiga (PC tulossa)

Magic Fly

Magic Fly -nimisestä pelistä odottaa kyllä ihan jotain muuta kuin polygonigrafiikkaista scifi-peliä. Nimi nyt on mitä on, pelin tarkoitus on tunkeutua Ceti Triadien tukikohdaksi muuttamaan planetoidiin, löytää sieltä atomireaktori ja posauttaa koko läjä tuusan nuuskaksi. Käytössä on T2 Magic Fly -hypersuperaluksen prototyyppi, joka 'kääntyy kymmenen pennin kolikolla'.

Todella vängän ja odotukset korkealle nostavan alkudemon jälkeen pääsee kokeilemaan itse peliä, joka koostuu käytävissä lentämisestä, ongelmien ratkaisusta ja tulitaisteluista. Flyssa on melkoinen nippu jykeviä Hitech-aseita, joita tankataan telakoitumispisteissä. Kunnon tunnelmaa luovat hienot tekniset näytöt ja hiotun tuntuinen grafiikka.

Kun nyt tässä vaiheessa jätit lukemisen kesken ja säntäsit hankkimaan Magic Flyn, niin lienet huomannut, että arvostelut kannattaa lukea loppuun saakka. Pelihän on käytännöllisesti katsoen pelaamiskelvoton. Yritykset lentää kävelyvauhtia nopeammin (turbokin löytyy) aiheuttavat vallankumouksellisen ohjaustuntuman (yhtä aikaa sekä liian herkkä että liian jäykkä) ansiosta jatkuvaa törmäilyä kapean käytävän seiniin ja alus on romuna varsin nopeasti. Magic Fly voi kääntyä kymmenen pennin kolikolla, normaaleilla ohjausvälineillä se käy vaikeasti.



Upealta hitech-aseistukselta tippuu pohja pois niiden onnettoman toteutuksen vuoksi. Viholliset liikkuvat niin nopeasti, että valon nopeuden kävelyvauhtiin vaihtaneilla lasereilla osuu vain sattumalta. Tekijöiden käsitys lukittuvasta ohjuksesta on mielenkiintoinen: lukitus

kestää niin kauan, että sotia olisi mahdoton käydä, jos nykyohjukset toimisivat samoin. Vauriot saa korjattua ja varastot täydennettyä telakointipisteissä, jotka sitten vain haihtuvat ajasta ikuisuuteen.

Yritin ja yritin, mutta pikkuruinen kiinnostuksenpoikanen ei pystynyt vastustamaan massiivista kulutusjättiläistä. Nämä ohjelmoijat kannattaa palkata näyttöjä tekemään, pelinsuunnitteluun heitä ei saa päästää.

Myös Tapaninmäki yritti: "Onpa namit hi-techit", on ensimmäinen mieleen välähtävä ajatus taikakärpästen pörrättyä ST:n ruudulle. Mutta sitten todellisuus kolkuttaa ohimoon ja kuiskii, että tässä Jedin Paluusta nyppäistyssä lentelyepisodissa näyttäisi olevan turhan niukasti tekemistä. Sokkeloita kyllä piisaa, mutta toiminnan anti on köykäistä. Aluksen aerodynamiikassa on jotain mätää, sillä nousu- ja laskukulmaa on rajoitettu niin reippaasti, että tähtäily on ankeaa eikä esteitä mahdu väistämään jos tuppaa liian lähelle.

On toki hauskaa kerätä tietoja vihollisista ja sitten pyöritellä aluksia datanäytöllä, mutta tuskinpa pelkkä nappuloilla pelleily pitkään innostaa. On pelissä ainakin pään sekaisin pistävä aidosti kolmiulotteinen sokkelo ja huippusulavasti sujahteleva grafiikka. Testisession aikana olin havaitsevinani lievää lämpenemistä pelin idealle, joten ehkä se ei olekaan niin tylsä kuin päältä näyttää. Arvosana 80.

Nnirvi
Jukka Tapanimäki

Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	84
Äänet:	75
Pelattavuus:	50
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	60

MicroProse — **PC (Amiga tulossa)**

Lightspeed

Vihdoinkin ihmiset tekivät sen mitä heiltä odotettiin: maapallo on täysin asumiskelvoton. Populaatio lastattiin Conestoga-luokan kuljetusaluksiin (matkustajakapasiteetti 10.000.000) ja singottiin saastuttamaan muita planeettoja.

Sinun tehtäväsi, Jim, on löytää asutuskelpoisia planeettoja sekä raaka-aineita siirtokuntien tarpeisiin. Otapa tästä 3,4 kilometrin kokoinen Trailblazer-alus ja anna palaa. Muista olla kohtalaisen kiltti muita rotuja kohtaan ja solmia rauhansopimuksia.

Lightspeed väittää yhdistävänsä seikkailua ja toimintaa. Ottakaamme esimerkkilento.

3D-tähtikartasta lähimmän tutkimattoman järjestelmän valittuaan Trailblazer varppaa ja saapuu keskelle mustaa avaruutta. Luotain laukaistaan ja kertoo, että toisella planeetalla on radioaktiivisia aineita. Sinne siis yksi kolmesta automaattitehtaasta. Sitten kurssi seuraavaan aurinkokuntaan.

Ops! Kesken matkan joku hyökkää kimppuun. Äkkiä jättialuksen aseet toimintakuntoon. Nokalle on asennettu kiinteä antiprotonitykki ja välilyönnin nuijaisulla pääsee blastertykkitorniin, jonka pääasiallinen tarkoitus on vihollisammusten tuhoaminen. Taistelun jälkeen imuroidaan vihollisaluksen jälkeenjääneet komponentit, jotka eivät tietysti yleensä koskaan riitä korvaamaan taistelussa menetettyjä.

Komponenttien merkitys selviää konehuoneessa: laitteistojen teho vähenee komponenttien rikkoutuessa (ja paranee, kun peruskompot korvataan tehosellaisilla). Niitä käytetään myös kauppatavaroina.

Joka tapauksessa matka jatkuu, ja yllätys yllätys! Aurinkokunta onkin varattu! Trailblazer varppaa millintarkasti Broodmastereiden avaruusaseman viereen vaikka mitä tekisi. Kuten 95% muistakin muukalaisroduista, Broodmasterit eivät suostu kaupankäyntiin ennen kuin pelaaja on hätistellyt muita rotuja. Tässä vaiheessa varpataankin takaisin omalle avaruusasemalle tankkausta varten ja mietitään, että nämä rahat olisi voinut sijoittaa parempaankin peliin.

Kun MicroProsen kaltainen nimi tekee avaruuspelin, on aihetta odottaa jotain tavallisuudesta poikkeavaa. Ja näin onkin. Kiltisti sanottuna Lightspeed on susi ja ihmetyttääkin, että tiukasta laadunvalvonnastaan tunnettu MicroProse on sen päästänyt markkinoille. Periaatteessa pelin rakenne on ok ja mielenkiintoinen, mutta toteutus kaataa jalat alta. Realismin tai edes näennäisrealismin osuus on liki nolla.

Keskiverto SDP:n piirikokous on jännittävämpi kuin avaruustaistelu, josta tulee mieleen pässitappelu: kaksi eläintä puskee toisiaan päähän kunnes toiselta hajoaa kallo. Trailblazer lentää kuin lehmä vaikka koneena olisi 33MHz 486 ("Mutta isi, eihän lehmä lennä! -Oikein, poikani.") joten ainoa taktiikka on kaasu täysille ja kohti. Blastertykki on tehoton eikä sillä tee juuri mitään. Sinänsä näppärä on ohjuskuorijärjestelmä, josta saa joko heikkotehoisen itsehakeutuvan ohjuksen, tehokkaamman ohjattavan kamikazeversion tai blastereilla aseistetun hävittäjän.

Taistelussa tuhoutuu säännönmukaisesti suuri määrä komponentteja, joiden korvaaminen on vaikeaa, ellei mahdotonta. Keskustelu vieraiden rotujen kanssa on "valitse vaihtoehto"-tyylistä hyödytöntä ja tylsää näpertelyä.

Lightspeed muistuttaa lähinnä yksinkertaista PD-peliä. Positiivisinta on varsin hyvät AdLib-efektit.

Ja Jukka Tapanimäki jatkaa: "Lightspeedin 3D on poikkeuksellista: sulavaa, värikästä, valonlähteen mukaan varjostettua VGA-vektorigrafiikkaa. Mutta kaikki muu onkin lievästi poskellaan. Vaihtokauppa ja diplomatia ovat tylsää rutiinia eivätkä taistelutkaan mieltä ylennä. Miksi hitossa viholliset aina viskataan suoraan nenän eteen, eihän siinä ole mitään hohtoa?

Asejärjestelmissä ehkä olisi kovastikin potkua, jos toteutus ei olisi jäänyt puolitiehen. Ympäristön puhdistaminen laukaistavan minihävittäjän ohjaimissa on paras idea, mutta esimerkiksi Lutinien rynnäkköalusten kanssa on turhauttavaa yrittääkään kehitellä hedelmällistä dogfightia, koska ne pirulaiset höökivät suoraan tähtialuksen läpi.

Ei mikään huono peli, mutta idean potentiaalin ja käytäntöön soveltamisen välillä on liikaa klappia. 78 pistettä."

Nnirvi

Testattu:	386 & 286/VGA/ CGA/EGA
Grafiikka:	80
Äänet:	85 (AdLib)
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	69

Novalogic/Broderbund — **PC, Amiga**

WolfPack

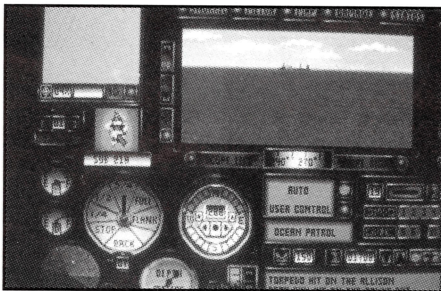
Suoraan jenkkilästä tulee tähän mennessä markkinoiden täydellisin laivastosimulaatio.

On vuosi 1939. Hitlerin sukellusveneet hätyyttelevät laivasaattueita aivan Yhdysvaltain rannikon tuntumassa. Sukellusveneiden jahtaamisessa kokemattomat sotalaivat seuraavat turhautuneena leimuavien rant[illegible]ojen lieskoja au[illegible] gonlaskua vast[illegible] susilauma on [illegible]en

kerran tehnyt menestyksekkään iskun amerikkalaissaattuetta vastaan.

WolfPackissa on pelaajalla ensimmäistä kertaa mahdollisuus kokea merisodankäynnin jännitys metsästäjän tai saaliin näkökulmasta. Voit yrittää vältellä saksalaisten torpedoja kuljetuslaivan ruorissa, puolustaa rahtilaivoja sota-aluksen ohjaimissa tai palvella isänmaatasi Susilauman sukellusveneiden komentajana. Peliä voi pelata suorana toimintapelinä, verkkaisena strategiapelinä tai näiden kahden sekoituksena. Siis jotain jokaiselle.

PC:n 256-värinen VGA-grafiikka toimii erinomaisesti, ja vaikka äänitehosteet ja musiikki eivät olekaan huippuluokkaa, on pelin tunnelma käsinkosketeltavissa.



Hiiri-, joystick- ja näppäinohjaukset toimivat kaikki moitteettomasti, eikä valittamista taida löytyä hakemallakaan.

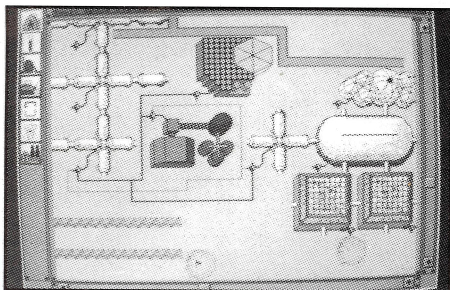
WolfPack on realistisuudessaan niin syvälle menevä peli, että sitä on normaalin peliarvostelun puitteissa turha yrittää analysoida tarkemmin. Kiteytetään nyt vaikka niin, että märän elementin sotimisesta kiinnostuneiden ei tarvitse muuta kuin vilkaista pisteitä ja käydä ostamassa peli. Se siitä.

Petri Teittinen

Testattu:	AT-386/VGA
Grafiikka:	93
Äänet:	53 (PC) 72 (AdLib)
Vetovoima:	90
Pelattavuus:	91
Yleisarvosana:	91

Wesson International/Mindscape — PC

Moonbase



”Komentaja! Te nuija olette investoineet hotelliin, ja nyt nestehapen hinta romahti, sähkö ei riitä eikä rahaa ole uusien aurinkopaneelien rakentamiseen. Tuotanto tippuu, laskeutumisalus jysähti kasvihuoneisiin ja työläiset uhkaavat lakolla. Olemme konkurssin partaalla, mitä tehdään?”

”Pannaan leipään puolet petäjäistä.”

Wesson Internationalin Moonbase on erittäin mielenkiintoinen, sillä pelimalli on ilmiselvästi otettu SimCitystä. Pelaajalla on kymmenen vuotta aikaa rakentaa taloudellisesti itsenäinen kuuasema, ennen kuin NASAn rahoitus lakkaa. Tosin mikäli Kuun laboratoriot tuottavat yleishyödyllisiä keksintöjä, niin kyllä NASA maksaa.

Kun Kuun pintaa on alustavasti tutkittu, alkaa rakennus. Suurin osa kuurakennelmista vaatii toimiakseen sekä energiaa että jäähdytystä. Komentajan pitää huolehtia siitä, että työvoimaa on tarpeeksi ja että he mahtuvat väljästi asumaan. Muuten tulee lakkoja ja tappeluita mikä heijastuu tuotantolukuihin.

Kuuasema hankkii rahaa myymällä Kuusta louhittavia raaka-aineita, lähinnä heliumia ja nestehappea sekä jalostettuja tuotteita, joiden hinta vaihtelee kysynnän ja tarjonnan mukaan. Lisärahaa saa rakentamalla hotelleja, joihin maalaiset tulevat juomaan ja räyhäämään. Saattaapa onnekas komentaja osua jääkenttään, jonka louhiminen pienentää huomattavasti vesikuluja.

Koska kaikki aseman ylläpitoon tarvittava tuodaan Maasta, on yritettävä pienentää juoksevia kuluja. Huoltohallit pienentävät huoltokuluja ja kasvihuoneet tuottavat ruokaa, mutta toisaalta vaativat lisätyövoimaa, joka vaatii tilaa, ruokaa ja rahaa. Kaikennäköistä muutakin tarpeellista roinaa löytyy.

Välillä milloin mikäkin onnettomuus katkaisee rutiinin. Maassa voi syttyä sota, tauti saastutta kasvihuoneet, kuualus jysähtää maahan tai tehdas räjähtää, siinä muutama esimerkki. Pikanttina yksityiskohtana mainittakoon, että ahkera tutkimusmatkailija saattaa törmätä mustiin monoliitteihin...

Peli sujuu aivan SimCityn tyyliin, vaikka palikoita on huomattavasti enemmän.

Moonbase on tehty yhteistyössä NASAn kanssa, joten ei liene syytä epäillä asiantuntemattomuutta. Sen verran rutkutan, että kuuaseman työntekijät ovat uskollista sakkia: vaikka tuotanto on nolla ei kukaan pakkaa kamojaan ja lähde Maahan, puhumattakaan että uuden työvoiman värvääminen olisi vaikeaa. SimCitylle peli häviää tietyssä huolimattomuudessa: jos pistää kymmenen fuusiovoimalaa hehkuttamaan pikku mökkiä, voi toiseen päähän karttaa rakentaa massiivisen kaupunkin yhden aurinkopanelin varaan. Myöskin jäähdyttimistä taitaa riittää, kun niitä on edes yksi. SimCityn tyyppisiä erilaisia diagrammeja jää myös kaipaamaan.

Joka tapauksessa Moonbase on lähes SimCityn veroinen peli, toisissa suhteissa parempikin, joten avaruusasema Alfan osto kannattaa. Päinvastoin kuin SimCityssä ei kuuasemaa voi jättää hyrräämään itsekseen rahaa keräämään. Suositellaan lämpimästi.

Nnirvi

Testattu:	386/VGA
Grafiikka:	85
Äänet:	80
Pelattavuus:	95
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	91

Tomahawk — Amiga, ST, PC

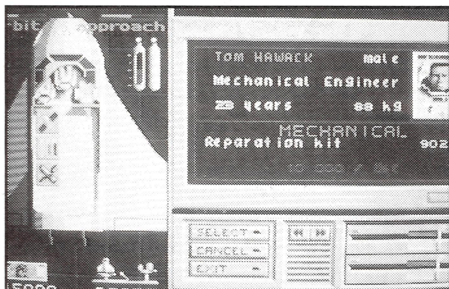
E.S.S

Laajaa avaruusohjelmaa realistisesti simuloivia pelejä ei ole vielä liiemmin näkynyt, joten Tomahawkin uutuus työntyy mukavan avaraan markkinarakoseen.

Olisin silti mieluummin toivonut MicroProsen tekemää NASA-simulaatiota kuin jonkun mitättömän rupufirman sekavaa pelihirviötä.

E.S.S. eli European Space Simulator on kuvaavinaan Euroopan sukkulaohjelmaa joskus ensi vuosituhannen alkupäässä. Tarkoituksena on lähinnä kahmia rahaa kuskaamalla kiertoradalle satelliitteja, osallistumalla tieteellisiin projekteihin ja suorittamalla sekalaisia huoltotöitä. Kiehtova perusidea on jotakuinkin täysin pilattu painottamalla täsmälleen vääriä asioita ja tekemällä pelistä äärimmäisen sekava ja pitkäpiimäinen.

Ensisilmäyksellä peli suorastaan pursuilee sisältöä: toinen toistaan ihmeellisempiä näyttöjä tulvillaan mittareita ja



ikoneita. Tarkempi havainnointi kuitenkin paljastaa, että suurin osa on yhdentekevää tilpehööriä. Ehdoton yliveto on sukkulan siirtäminen kiertoradalta toiselle painamalla hiirennappia, kunnes mittariston kaksi pylvästä ovat yhtä pitkiä. Epäonnistumiseen riittää sekunnin murto-osan virhe. Ei kai kukaan idiootti tosissaan kuvittele, että tuommoiset manööverit hoidellaan käsipelillä? Tylsien siirtymisten ja ohjailujen osuus on muutenkin suhteettoman suuri ja toteutus lähinnä typeräksi luonnehdittava.

Ilmeisesti suunnittelijat eivät ole aidosti aiheeseen uskoneet, koska ovat yrittäneet ladata 'jännittävää toiminnallisuutta' peliin, johon sellainen ei tippaakaan sovellu. Pelin pitäisi olla joko realismiin painottuva 3D-simulaatio tai monipuolinen strategiapeli, vielä parempi jos se olisi kumpiakin samaan aikaan, mutta puolikypsä kompromissi on pahinta mahdollista materiaalin tuhlausta.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	68
Äänet:	64
Pelattavuus:	68
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	62

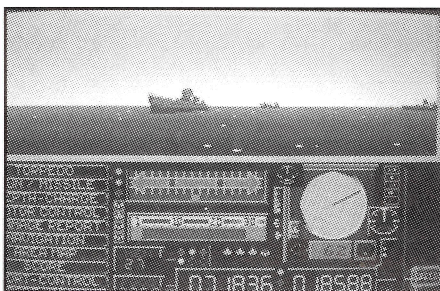
Magic Bytes	Amiga, C-64

U.S.S. John Young

Tykkivene ei ole niitä yleisimpiä simuloinnin kohteita. Johtuisikohan siitä, että periskoopin toisessa päässä hääräily tarjoaa enemmän taktisia optioita. U.S.S John Youngissa tämä ongelma näkyy välittömästi, sillä vaikka yritys on kova, erityisen hääppöiseen tulokseen ei ole ylletty.

Päivä- ja yöskenaarioista valittavissa tehtävissä tykitetään romuksi laivoja, öljynporauslauttoja ja sukellusveneitä. Kun toiminta kerran on pintaan sidottu, niin lähestymistapakin on perin suorasukainen, eli sännätään näyttämölle ja sitten tulta vyön alle.

Aseistuksesta mielenkiintoisimpia ovat 180- ja 420-milliset tykit, joilla vastapuolen voi haarukoida tähtäimeen. Myös torpedojen käyttäminen on mahdollista,



mutta tiukassa tilanteessa aivan liian hidasta. Lähistöllä ei nimittäin kovin pitkään tarvitse roikkua, kun veneen runko alkaa muistuttaa sveitsinjuustoa. Vähänkin isomman saattueen upottamisessa on pakko turvautua tietokoneohjattuihin ohjuksiin, joiden käyttäminen on puolestaan tylsän helppoa. Hieman mielenkiintoisempaa näpertelyä tarjoaa sukellusveneiden puhkominen syvyyspommeilla.

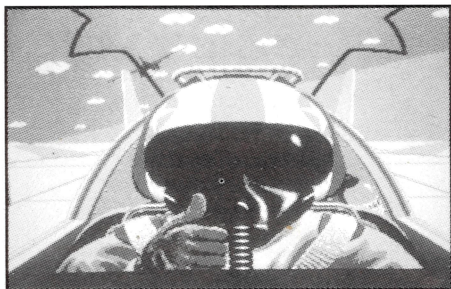
Toiminnan vesittyneisyys ja taktisten kuvioiden vähäisyys tekee pelistä liian pinnallisen tuntuisen, jotta siihen jaksaisi uppoutua. Radio, navigointi, konehuone ynnä muut menut eivät mitään olennaisia elementtejä peliin lisää, eivät ainakaan toimintaosuuteen. Ja siinäkin vähässä on mukana täysin tyhjänpäiväisiä ideoita, kuten ruokamittari, jonka tasaisesta tikityksestä päätellen miehistö ei muuta teekään kuin norkoilee messissä ja ahmii näkkileipää. Olisivat laittaneet mukaan venettä riepottelevia luonnonvoimia ja ärjympää hi-techia, niin tuloksena olisi ollut huomattavasti kiinnostavampi tuote.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	70
Äänet:	65
Pelattavuus:	72
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	68

Epyx/U.S. Gold	C64, Amiga, ST, PC

Snowstrike



Snowstrike on erilainen lentosimulaattori. Ihan samalla tavalla kuin kaikki muutkin. Siis erilainen. Erilaisuutta ei kuitenkaan ole historiallisiin faktoihin tukeutuminen, mikä onkin osittain aina vaivannut lentosimuja. Tällä kertaa julistetaan sota huumeita vastaan ja tuhon välineeksi valitaan hävittäjä F14-LCB COSMOS, koodinimeltään Rapier.

Peli alkaa lupaavasti usealla valikolla, joissa päätetään ketä tuhotaan, missä, kenen kanssa ja millaisella säällä. Myös vaikeustason saa valita neljästä vaihtoehdosta, eikä ohjainnäppäintenkään lukumäärä pelästytä. Lentämisen lisäksi pelaaja hoitaa myös osittain lennonjohtoa kontrollihuoneesta, jossa kaikki tarvittava tieto suoritettavasta tehtävästä on saatavilla.

Lentoon noustaessa peli paljastaa kuitenkin todellisen luonteenheikkoutensa — hitauden. Puhtaissa siviili-ilmailuun erikoistuneissa lentosimuissa ei hitaus välttämättä tee peliä sietämättömäksi, mutta taistelusimussa tilanne on aivan toinen. Jos pelaaja ehtii ohjuksen hakeutuessa maaliinsa käymään kahvilla, ei minkäänlaista tiivistä tunnelmaa tai palavaa jännitystä oikein synny. Piirtorutiini yrittää käsitellä väritettyjä kappaleita eikä vektorigrafiikkaa, ja tulos on auttamattoman nukuttava.

Tämän lisäksi ohjausliikkeiden tarkistus on hidas/heikko ja lentokoneen tarkka kohdistaminen hyökkäystilanteessa on aluksi turhauttavaa. Eikä turhautumiaan voi purkaa edes omaan lennonjohtotorniin, sillä se osoittautuu harvinai-

sen kestäväksi omien hävittäjiensä ammuksia vastaan.

Snowstrike on siis erilainen siinä mielessä, että se on Epyxin tuottama, ja että toista samannimistä simua tuskin löytyy. Koska nämä eivät kuitenkaan riitä nostamaan peliä samanlaisuuden yläpuolelle, ei peliä voi suositella toiminnasta tai edes simulaatioista kiinnostuneille.

Samu Mielonen

Testattu:	C64
Grafiikka:	74
Äänet:	65
Pelattavuus:	62
Vetovoima:	63
Yleisarvosana:	73

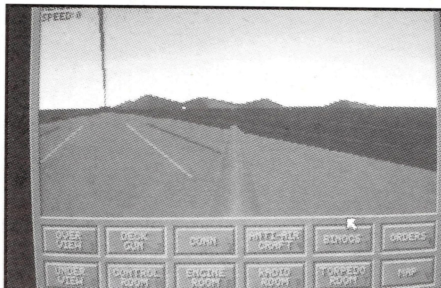
336 Pacific — **PC (Amiga tulossa)**

Das U-Boot

Sukellusvenesimuja tihkuu pinnalle tasaista tahtia, uusimpana 336 Pacificin Das U-Boot.

Das U-Boot simuloi, kuten nimikin kertoo, saksalaisia toisen maailmansodan purkkeja. 336 Pacific on kuitenkin valinnut rankan realismin asemasta toimintalinjan, mikä antaa pelille eri kohderyhmän kuin vaikka Silent Service II.

Enpä ole ennen nähnyt sukellusvenepelissä ulkopuolisia kuvakulmia, noita lentosimujen vakiotavaroita. Das Bootista ne löytyvät, niin pinnan alta kuin päältä kuvattuna. Ja hyötyäkin niistä on, varsinkin kun yrittää pujotella miinakentän välistä. Normaalin sukellusvenetoiminnan lisäksi pelaajan metalliarkkua jahtaavan lentokoneet, joita voi tiputella joko 88mm IT-tykillä tai IT-konekivääreillä.



Toimintapainotteisuudesta seuraa muutama epärealistisuus, kuten U-veneen kääntäminen 180 astetta aikaan 0,01 sekuntia. Sukellusvenekipparit antaisivat sielunsa moisesta ominaisuudesta.

Vaan eipä tuo haittaa, sekasikiönäkin Das U-Boot toimii hyvin. Suurin miinus tulee harhailusta merellä, välillä kun vihollista ei tunnu löytyvän sitten mistään.

Ääniefektit (kera AdLibin) ovat yllättävän onnistuneita ja kaunis 256-värinen VGA-grafiikka todella miellyttää silmää. Vektorigrafiikkaa varjostetaan valonlähteen mukaan. Noin vähän yli kymmentä ALT+näppäinyhdistelmää lukuunottamatta pelaaminen hoituu mukavasti hiiren kanssa.

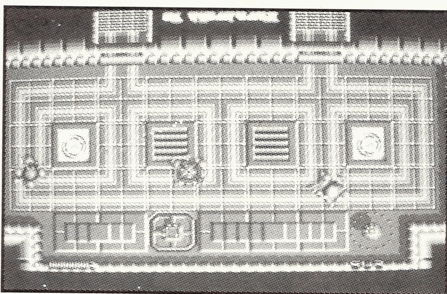
Das U-Boot on räväkkä sukellusvenepeli heille, joille absoluuttinen realismi ei ole itsetarkoitus.

Nnirvi

Testattu:	386/VGA/AdLib
Grafiikka:	85
Äänet:	85
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	83
Yleisarvosana:	81

Graftgold/Hewson — Amiga, ST

Paradroid 90



Braybrook parka on varmaankin ollut kovilla, kun muutama miljoona fania on pommittanut kirjeillä vaatien 16-bittistä versiota Paradroidista. Mikäli et Paradroidia tunne, niin onpa paha aukko sivistyksessä, pidettiinhän sitä aikoinaan yhtenä maailman nerokkaimmista peleistä.

Tehtäväksi on uskottu rahtialus U.S.F Paradroidin takaisinvaltaus, se kun on joutunut droidi-invaasion jalkoihin. Käytännössä puhdistus sujuu kahdella rinnakkaisella taktiikalla. Niistä suoraviivaisempi on droidien tussauttaminen pois jaloista, mutta pelkällä pyssyttelyllä henki on liian herkässä.

Hienovaraisempi metodi on droidien kaappaaminen tuuppamalla kylkeen kiinni ja siirtymällä alipeliin, jossa kilpaillaan kytkennöistä. Ideana on saada yli puolet piuhoista haltuunsa, jolloin droidi on valvonnassa ja samalla saa käyttöönsä sen aseen, nopeuden ja panssaroinnin. Mitä kovempi peli, sitä vaikeampi sitä on kaapata, joten pelille onkin tyypillistä droidistatuksen kohottaminen hitaasti kiiruhtaen. Kerroksesta toiseen hissien kautta sujahtelevan droidin tukena on huoltopisteitä energiatäydennykseen sekä päätteitä, joista voi plarata pohjapiirustuksia ja muuta dataa.

Alkuperäiseen versioon verrattuna silmiinpistävin ero on vierityksen rajoittuminen pystysuuntaan, mutta se on sivuseikka. Yksittäisistä uutuusideoista maininnan ansaitsevat kentille ripotellut esteet, jotka tarjoavat tulisuojaa vain muutaman laukauksen ajaksi. Varomaton voi jopa tykittää energialaturit tuusaksi. Kehitystä on myös vihulaisten älyssä, esimerkiksi sotimisen lomassa ne hakeutuvat energiatäydennykseen ja eräskin sala-ampuja laukoo mieluusti oven suusta tai nurkan takaa.

Ulkoasultaan peli on tyypillistä Graftgoldia, siis hypersiistiä pikselinviilausta, mutta 90-luvun kriteereillä mitattuna aika persoonatonta. Parhaimmillaan grafiikka on droidien lähipotreteissa. Äänipuoli muistuttaa yllättävän paljon alkuperäistä kuusnelosmaisten luritusten ja pulputusten kopioidessa esikuvan tunnelmaa.

Paradroidin vanhassa ja uudessa versiossa on täsmälleen sama vika: henki on enimmäkseen hiuskarvan varassa. Vähemmästäkin turhautuu, mutta jotenkin maagisesti Braybrook on kääntänyt senkin edukseen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	89
Äänet:	87
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	92
Yleisarvosana:	93

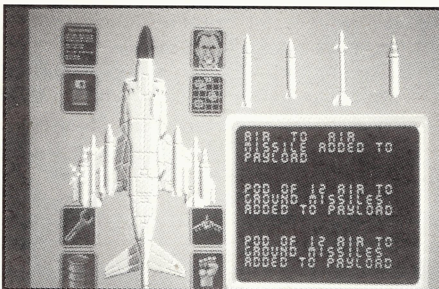
U.S. Gold — Amiga, ST

Operation Harrier

Operation Harrier yrittää kohota ammuskelupeliluokituksestaan sisällyttämällä lentosimujen yleiset kliseet itseensä ja melkein onnistuukin. Yritys onnahtelee ohjelmointiryhmän tietämättömyyteen käsitteestä "käyttäjäystävällisyys".

Tehtävä alkaa Harrierin aseistamisella. Erikoisuuksiin kuuluvat pommit, joita ei saa tippumaan vaikka kuinka tavaa käsikirjaa ja hakkaa välilyöntiä. Mainio keksintö on unohtaa mittaristosta joku vipstaaki, joka kertoisi mikä ase on käytössä ja montako niitä vielä on. Ja koska kysymyksessä on kuitenkin ampumapeli, olisi voinut sisällyttää jonkin nuolen joka osoittaisi maalin suunnan.

Operation Harrier käyttää samaa Rotoxista tuttua Rotoscape-tekniikkaa, jossa kaikki kiertää pelaajan spriten ympärillä sprite/vektori-sekatekniikalla. Tällä kertaa korkeuttakin voi muuttaa. Jotenkin vain tuntuu, ettei Amiga riitä tarvittavaan nopeuteen.



Sinänsä peli on OK, mutta ajattelemattomuutta on aivan liikaa. Erityisesti närää aiheutti OpHarrierin rakkaussuhde levyasemaan. Heti kun silmä vältti tahi kuolema kävi, alkoi levari laiskasti pyöriä. Lisänärää karttui välianimaatiosta nyrkkiään paukuttavasta komentajasta, joka huvitti kerran, mutta hymy hyytyi kun tajusi sen olevan pakollista katseltavaa. Varsinkin alkuvaiheissa kuolon musta enkeli käänsi postinsakin Amigani viereen.

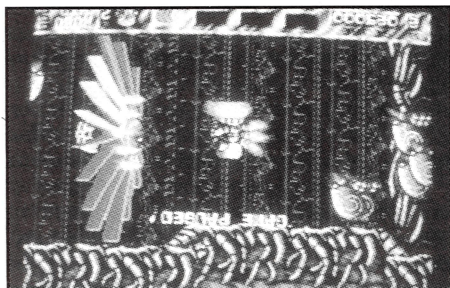
OpHarrier on strategialla maustettu ampumapeli ja sellaisenaan kohoaa kuitenkin yli keskitason. Vanhassa vara parempi: kuusnepan ammoinen Raid In Bungeling Bay on edelleen ylittämätön.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	82
Äänet:	82
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	80

Activision | Amiga, ST, C64

Atomic Robo-Kid



Räiskintäpeleissä näyttäisi olevan kaksi pääsuuntausta, super-macho-hi-tech-pelit ja hieman söötimpää linjaa suosivat 'iso pää, suuret silmät ja paljon hauskoja hedelmiä' -pelit. Aseistuksensa puolesta ARK kuuluu edelliseen ryhmään, kun taas metallisen sankarin pehmo-look viittaisi jälkimmäiseen.

Taistelukoulusta juuri valmistuneen Atominaperon tehtävä on kaikessa yksinkertaisuudessa tuhota kaikki tielle osuva metalliromu, joka ampuu takaisin tai muuten vain näyttää kerjäävän kuonoonsa. Kaksikymmentäneljä kenttää plus muutama bonustaso noudattelevat perin tyypillistä kansainvälistä muotoilua, eli ne on sullottu tupaten täyteen yhdentekeviä metallisia olioita, niin pieniä kuin vähän isompiakin.

Aseistuksesta sentään löytyy näyttäviä megasäteitä, viiteen suuntaan ryöppyäviä tulipalloja sekä komeasti mosahtavia ohjuksia. Tosin ei tälläkään varustuksella meinaa pärjätä, sillä jos pyssynsä hukkaa kuoleman myötä, edessä odottavia superhirviöitä on yleensä turha yrittääkään tuhota.

Vaakaan ja pystyyn vuorotahtia vierivän tuhopelin isoin miinus on pelin hidastuminen samaan tahtiin kuin ruutu täyttyy tykinruuasta. Ainakin ST:ssä peli nylkyttää pahimmillaan kuin huonosti ohjelmoitu 3D-peli. On vaikea ymmärtää, mihin ihmeeseen ohjelma saa tuhlattua niin paljon aikaa, että mitenkään liioittelematta pitää odotella puoli sekuntia, että sankari nytkähtäisi pari pikseliä johonkin suuntaan.

Graafisesti peli on miellyttävän kolikkopelimäinen. Oliot ovat suuria ja selkeitä ja metalliset taustat parhaimmillaan aisteja hiveleviä. Ruudun täyttävissä räjähdyksissäkin on samaa tunnelmaa kuin Iremin kolikkopeleissä parhaimmillaan. Äänimaisema ei paljoa sykähdytä, mutta ainakin se on peliin sopivaa perusmeteliä.

Kuusnelosen värivalinnat ovat outoja. Robo-Kid on saatu näyttämään maalatulta peltitynnyriltä ja taustatkin näyttävät E.T.:n oksennukselta. Robotti liikkuu mukavasti verrattuna vihollisten nopeuteen, mutta kokonaisvauhti on aika olematon ja ammusten väistely käsittämättömän helppoa. Pelin ääniavaruus täyttyy avaruus-piipityksillä ja -kohinalla, jotka eivät poikkea tavanomaisesta edukseen, eivätkä tosin haitakseen. Pelin tavanomaisen animaatioon isommat mömmöt tarjoavat hieman parempaa vaihtelua.

Vaikeustaso muuttuu sopivasti niin, että pelissä voi selvittää suurehkon osan 28:sta mahdollisesta tasosta käyttämättä peliin kuitenkaan useampia viikkoja.

Jos kerran pelaajille vieläkin tuputetaan ARK:n tapaista perusmössöä, niin saisi se edes olla sulavasti toteutettu. Mutta turha asiasta on ainakaan Activisionille valittaa, sillä firma uhkasi lopettaa Amigan ja ST:n tukemisen lopullisesti.

Jukka Tapanimäki
Samu Mielonen

Testattu:	ST, C64
Grafiikka:	85, 72
Äänet:	78, 70
Pelattavuus:	64, 79
Vetovoima:	70, 65
Yleisarvosana:	69 70

U.S. Gold | ST, Amiga, C64

E-Swat

Tulevaisuuden poliisin osa ei ole kovinkaan kadehdittava. Rikollisia — usein vielä säteilyn sekoittamia — on joka puolella ja heidän lempparimaalitaulujaan ovat tavalliset kaduilla partioivat univormuiset poliisit. Siksi perustettiin poliisien eliittiryhmä ESWAT, joka on joukko psykopaatin vaistoilla ja kobran reflekseillä varustettuja kyttiä.

Kybernetiikalla kuorrutettu ESWAT-ryhmä on siis joka pojan Robocop-armeija. Panssariasun ja suurtehoaseen avulla tulisi heidän nyt puhdistaa kadut rikollisista. Ja vankeja ei oteta säilöön. Peli muistuttaa epäilyttävästi idealtaan vastaavaa Oceanin Narcia. Pelattavuudeltaan ja ääniltään kuusnelosen ESWAT kuitenkin on Narcia parempi, vaikkei valtavia eroja olekaan. ESWATin animaatio, värit ja taustat ovat huolitellummat. ESWATissa on bonuksena paitsi kaksinpeli myös mahdollisuus purkaa raivoaan ilkeisiin rullalautailijoihin, joten keskinäisessä vertailussa ESWAT vetää pitemmän korren.

Amigan ESWAT ei valitettavasti ole mikään ohjelmointitaidon mestarinäyte. Värit ovat oudon hailakat, eikä sprite-määrittelyssä ole kehumista. Animaatio on ilmeisesti suunniteltu periaatteella 'vähän on parasta', joka ei kyllä peleissä pidä paikkaansa. Keppiä onneksi cyberpoliisi joten kuten tottelee. Lisäammukset on sijoitettu niin vänkiin paikkoihin, että pääsääntöisesti en onnistunut niitä keräämään.

ESWAT on aivan hauskaa ajanvietettä, ei sen enempää eikä vähempää. Vaikka kyllä näitä etene-ammu ja pieksä-pääkonna pelejä on jo nähty liikaa.

Samu Mielonen
Niko Nirvi

Testattu:	C-64, Amiga
Grafiikka:	75, 75
Äänet:	76, 84
Pelattavuus:	78, 75
Vetovoima:	65, 65
Yleisarvosana:	72 75

Graftgold | Amiga, ST

Simulcra

Aivoihin istutettavilla kortex-siruilla ohjailtavaan taistelusimulaattoriin pesiytyneistä viruksista kertova kyber-techno-bullshit-johdanto ennakoi Interphasen tapaista ongelmapeliä, mutta jos esikuvaa pitäisi hakea, niin lähinnä tulevat mieleen Virus ja Conqueror.

Toisin sanoen tämä Graftgoldin työstämä 3D-räiskintäpeli kuuluu siihen alaryhmään, jossa ohjailtava alus on kuvattu ulkopuolelta. Erinäisiin sekaviin yritelmiin verrattuna Simulcrassa idea on saatu siedettävästi toimimaan: ei mitään Viruksen kiinteää katselukulmaa eikä Thunderstriken perässä laahaavaa kameraa, vaan samaan tahtiin aluksen kanssa sujuvasti pyörivä maisema.

Ohjekirjasen jaarittelut yrittävät parhaansa mukaan kätkeä pelin kristallin-

selkeän perusidean — eipä ihme, kun julkaisijana on Microprosen haaraosasto. Simuloitu rynnäkköalus rynnäköi simuloidun taistelutantereen tyhjän päällä kelluvilla tasanteilla ensisijaisena kohteenaan energiamuureja ylläpitävät generaattorit.

Toissijaisena optiona on romuttaa lasertorneja, minitankkeja ja liitureita, sekä ryövätä jälkeen jääneistä moduuleista vahvikkeeksi muun muassa ohjuksia ja kartoituslaitteita. Sokkeloita ei ole pakko nuohota pintaa pitkin, vaan aluksen voi myös nykäistä liitelemään siipiensä varassa. Jos puolestaan haluaa parantaa suojausta ja ehkäistä tahattomat lentoonlähdöt, siivet voi taittaa kokonaan sisään.

Vastaavia teknisiä pikku hienouksia pelissä piisaa. Elämää on noin yleensä ottaen kiitettävästi helpotettu, esimerkiksi tasanteilla voi kaahailla varsin huolettomasti, sillä tyhjyyteen putoamisesta ei ole pelkoa.

Pitkälle hiottua vaikutelmaa korostaa grafiikan toimivuus. Sen nopeus ylittää rima vaappuen kriittisen rajan, jossa tyypillisen nyhjäävä 3D-nylkytys vaihtuu toi-



minnaksi. Hyvä saavutus, kun ottaa huomioon, että kappaleissa on mukana pehmeästi valonlähdettä myötäilevä varjostus.

Ihme kyllä Graftgold on malttanut pitää vaikeustason aisoissa — ilmeisesti Microprosen painostuksesta. Kuvitteellinen viikatemies viettää enimmäkseen siestaa, jopa siinä määrin, että Simulcraa voisi moittia liiankin lepsuksi. Ensimmäinen istunto pelin ääressä venyi loputtomiin ja viimein oli katkaistava koneesta virta ennen ensimmäistäkään game overia. Makuasia onko tuo hyvä vai huono piirre, mutta ainakin siitä voi päätellä sen, että peli olisi ehdottomasti vaatinut salasanat.

Pakollisen ykköstasolta aloittamisen lisäksi Simulcraa nakertaa toimintapelien perisynti numero kaksi. Ensimmäisen minuutin aikana on nähnyt kaiken näkemisen arvoisen. Kun yllätykset puuttuvat, niin pelaajat puutuvat. Jotta totuus ei valitusten seassa unohtuisi: suorasukaisen räiskinnän sarjassa Simulcra on ehdottomasti toiseksi parasta, mitä markkinoilla tällä hetkellä on tarjolla — ykkösenä on Paradroid 90, joten Graftgoldilla on kunnioitettava kaksoisjohto.

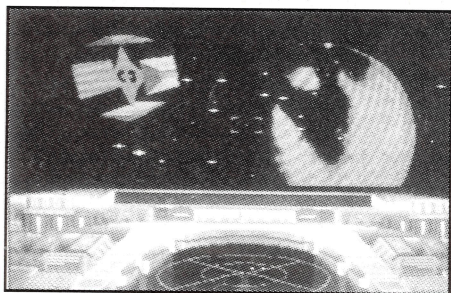
Jukka Tapanimäki

Testattu:	Atari ST
Grafiikka:	91
Äänet:	80
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	90

Electronic Zoo — Amiga, ST

Xiphos

Xiphos-sivilisaation suuruudenaika päättyi äkisti, kun johtava superäly päätti vetäytyä eläkkeelle ja piiloutui jonnekin si-



simmän universumin uumeniin. Xiphokset nimittäin olivat rakentaneet kuusi sisäkkäistä maailmankaikkeutta, jotka ovat toisiinsa yhteydessä porttien kautta. Sivilisaation degeneroituneena jäänteenä ovat kaksi ryhmittymää, Pio ja Qon, jotka taistelevat verisesti jäljelle jääneiden avaruusasemien hallinnasta.

Lievästä omituisuudestaan huolimatta Xiphoksen kehystarina tarjoaa rungon kiehtovalle avaruusseikkailulle. Pelaaja on sodan ulkopuolinen seikkailija, jonka tehtävänä on tuhota seonnut Xiphos-superäly. Universumin omituisen rakenteen vuoksi tärkein omaisuus on energia, vai pitäisikö sanoa potentiaalienergia, sillä sitä menettää liikkuessaan portin suuntaan ja palatessaan takaisinpäin sitä saa takaisin.

Energian hankkimiseksi on puolestaan saatava rahaa, mikä onnistuu tuhoamalla joko Piojen ja Qonien aluksia. Tuhoamalla tasapuolisesti kumpiakin onnistuu lähinnä hankkimaan porttikiellon useimmille asemille. Energiasta ja muista myytävistä tuotteista ei koskaan kannata maksaa pyydettyä summaa, sillä kaupankäynnissä on nokkelasti mukana tinkiminen. Myös informaatiota on tarjolla, kunhan ehtisi lukea älyttömän nopeasti vilahtavat tekstit, jotka näytetään vain kerran.

Vektorigraafisesti toimivan kosmoksen tekninen toteutus on melko pätevä. Päivitys on nopeaa ja jossain objekteissa on lähietäisyydeltä katsottuna yllättävän paljon yksityiskohtia. Piirrosteknisesti toteutetut planeetat lisäävät visuaalista tehoa, mutta kolmiulotteisesti liikkuvan tähtikentän laittaminen niiden päälle on lähinnä koomista.

Pahiten pelissä on nyrjähtänyt aseistus. Piot ja Qonit mäiskivät toisiaan kunnon lasereilla, kun taas pelaajan on tyydyttävä ohjuksiin, joilla on vaikea osua mihinkään. Perusmalli on bumerangia muistuttava levy, joka lentää aina tähtäimen suuntaan. Toisin sanoen laukaisun jälkeen tähtäin on pidettävä maalin päällä, mikä on käytännössä lähes mahdotonta, sillä alukset ovat pieniä klönttejä, ne liikkuvat älytöntä vauhtia ja lisäksi hiiriohjaus on suhteettoman herkkä. Muitakin asemalleja on tarjolla, mutta niiden käyttö on aivan yhtä kurjaa. Yleensä ohjukset loppuvat kesken, ja siihen päättyy pelikin, koska ilman niitä ei voi ansaita rahaa.

Lupaava idea on pilattu täysin turhilla ja typerillä mokauksilla. Ehkä peli kätkee kiehtovia seikkailuita, mutta perusasioiden pitäisi olla hallinnassa, jotta siihen viitsisi tuhlata aikaansa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	84
Äänet:	79
Pelattavuus:	59
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	73

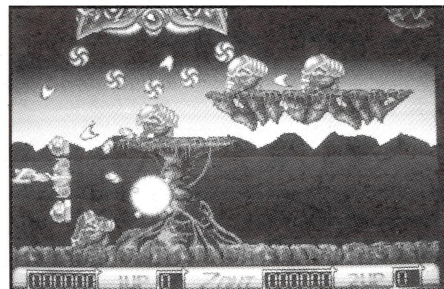
Rainbow Arts	Amiga, ST

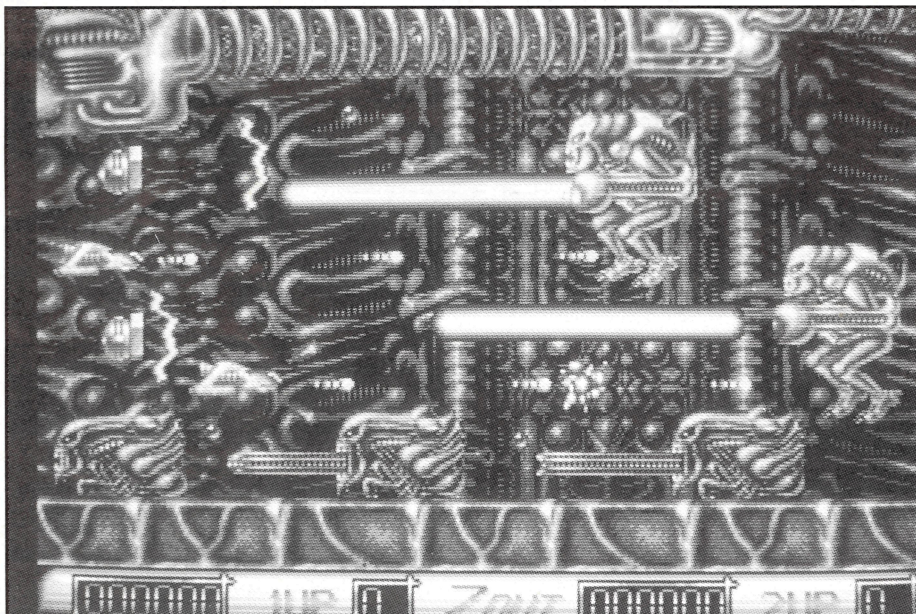
Z-Out

Rainbow Arts on näköjään alkanut kloonata itseään. Denaris ja X-Out saavat seurakseen Z-Outin, joka toistaa uskollisesti vanhoja tuttuja R-Typemäisiä kaavoja. Onneksi Y-Out jätettiin väliin ja aakkoset loppuvat kesken. X-Outissa aihetta oli sentään käsitelty lupaavan tuoreella otteella. Z-Out on masentavaa takapakkia.

Parin sekunnin pelaamisen jälkeen oli täysin selvää, mitä pelissä tulee tapahtumaan: luikertavia alusmuodostelmia, maata pitkin käveleviä mörköjä, kapeikoita, loppuhirviöitä, mahdollisesti muutamia liikkuvia esteitä ja sen sellaista. Jopa asevalikoima on osittain se sama vanha, johon kuuluu nokkasuojus ja ladattava superlaser. Positiivista on vaakaan vierivän pelialueen laajentaminen pystyvierityksellä sekä tykinruokaa pursuavat pitkät pelikentät, negatiivista taas se, että niitä on vaivaiset kuusi.

Nimi antaa ovelasti ymmärtää, että kyseessä olisi X-Outin paranneltu versio, mutta se ei päde sen paremmin sisältöön kuin ulkoisiinkaan arvoihin. Zetasta puuttuu Äxän sulavuus, raivokkuus ja





graafinen loisto. Joillakin tasoilla on kohtalaisen onnistuneita H.R. Giger -vaikutteisia maisemia, mutta enimmäkseen taustat ovat todella valjua, epäonnistuneesti väritettyä perusgrafiikkaa. Epätasaisuus kuuluu myös musiikissa, joka on pahimmillaan raivostuttavaa pehmopoppia.

Väsyneestä kuluneisuudestaan huolimatta Z-Out tarjoaa R-tyyppiseen ammuskeluun fiksoituneille ihmisille kelvollista huvia vähäksi aikaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	77
Äänet:	70
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	68
Yleisarvosana:	70

U.S. Gold	ST, Amiga, C64

Line Of Fire



Line Of Fire on Segan Operation Wolf -klooni, jossa uutena ideana on vaihteleva liikkuminen, toisin sanoen pelkän sivu- tahi eteenpäin menon asemasta liikutaan jopa takaperin tai vinoittain. LOF:in kehystarina on parin jätkän pako.

Tuttuun tyyliin konekiväärit paukkuvat hiiriohjauksessa ja kranaatitkin lentelevät. Tason lopussa ilmestyy myös loppuhirviö, -helikopteri tai muu vastaava.

Näissä peleissä onnistuminen vaatii kunnon ohjelmointia, ja siinä LOF kangertelee. Amigan 32 värin paletista käytetään korkeintaan neljännes, ja muutenkin käytetty tekniikka muistuttaa epäonnistunutta Afterburner-käännöstä, siis legografiikkaa. Äänienkin pitäisi olla huimasti reippaampia synnyttääksen vaadittavan overkill-tunnelman.

Positiivisessa hengessä voidaan kuitenkin todeta, että on LOF sentään pelattava. Menee lisämausteena kokoelmassa, muttei pysy omilla jaloillaan.

Nnirvi



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	70
Äänet:	72
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	75

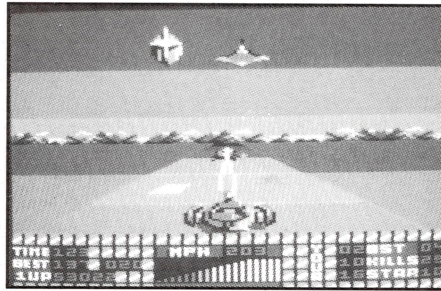
Domark	ST, Amiga, C64

S.T.U.N.Runner

Domark panosti viime jouluna kovasti Hard Drivin'iin, tänä jouluna manttelin perii S.T.U.N.Runner. Tarkoitus on kiitää ratoja rakettipulkalla, kerätä tähtiä, päästä aikarajan puitteissa seuraavalle osuudelle ja tietysti ammuskella vastaantulevaa liikennettä.

Pulkka kulkee ripeät 500 mailia tunnissa, mikäli pystyy ottamaan kurvit ulkoseinällä roikkuen. Syytä olisi, sillä jo kaikkein ensimmäisellä helpolla rupuradalla on sekunti pelivaraa. Eli jos mittari tipahtaa alle tämän maagisen 500 mailin, hyvästi jatko.

Amigan grafiikka on Jurgen Friedrichin vektoreita, joiden suurin vika on täysin riittämätön nopeus. Vauhdin tunne on ajaisi mopolla vastatuleeen. Eräänlaista vauhdintunnetta syntyy vain silloin, kun pulkka karahtaa kiihdytyspaikkaan. Hidas grafiikka on sinänsä aika ihme, koska huomattavasti monimutkaisemmatkin vektorit ovat Amigassa pyörineet huomattavasti nopeammin.



Periaatteessa, ihme sinänsä, Amiga-S.T.U.N.Runner olisi kiinnostava peli, jos edes aikaraja olisi suunniteltu ihmisille.

Kuusnelosen S.T.U.N.Runner on päällisin puolin aivan mainion näköinen: grafiikka on yksinkertaisuudessaan hienoa. Vastaan lentävät viholliset ovat tunnistettavan poikkeavia ja pelin äänetkin kuulostavat aivan kohtuullisilta, mutta hitauden takia pelattavuus jää muista ansioista pahasti jälkeen.

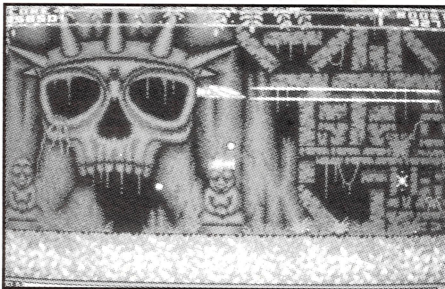
64-S.T.U.N.Runner on hieman masentava kokemus, kun mieleen hiipii ajatus, että pelin hitaus on enemmän kiinni vanhasta C64:stä kuin ohjelmoinnista.

Niko Nirvi
Samu Mielonen

Testattu:	Amiga, C64
Grafiikka:	70, 83
Äänet:	73, 79
Pelattavuus:	75, 62
Vetovoima:	75, 60
Yleisarvosana:	72 62

Psyclapse	Amiga, ST

Anarchy



Käsi ylös kaikki, jotka ovat pelanneet Defenderiä (yksi kaljuuntuva eläkeläinen nostaa ujosti kouraansa)...hyvä on, unohtakaa koko juttu. Anarchyssa on siis kyse niin vanhasta ideasta, että lukuisien uudelleen lämmittelyjen seurauksena siitä on jäljellä enää hiiltynyt ranka. Starrayn ja Datastormin jälkeen pelityyppiä kohtasi niin sanotusti burn out.

Ideanahan on sujahdella aluksella oikealle ja vasemmalle suojellen maassa pötköttäviä kapseleita. Tietty vihollistyyppi yrittää kiikuttaa pötkylöitä ruudun yläreunaan, eräältä toiselta voi puolestaan varastaa suojakenttiä, jotka ehkäisevät noutajien aikeet. Jos kaikki suojeltavat kohteet tuhoutuvat vihollistoiminnan tai omien vahingonlaukausten vuoksi, rangaistuksena on siirto punaväriseen hyperulottuvuuteen, jossa saakin pumpata nappia oikein urakalla, mikäli mielii selvitä hengissä.

Idean raahaaminen uudelle vuosikymmenelle ei ole tuonut mukanaan muuta uutta kuin parannellun taustagrafiikan, joka on kieltämättä namia nähtävää. Muilta osin peli on mainio esimerkki siitä, miten idioottivarmasti toimiva ja älyttömän helposti ohjelmoitava perusidea pistetään täysin pipariksi.

Pelin pilaa niinkin vähäinen moka, että alusta ei voi pysäyttää. Jarrutettaessa se yleensä ampaisee tuplanopeudella päinvastaiseen suuntaan, minkä seurauksena ohjauksessa on täysin holtiton tuntuma. Vähänkin tiukemmassa tilanteessa pelaaminen on älytöntä tikun vatkaamista.

Muista puutteista mainittakoon ötököiden hukkuminen taustaan ja liian kovanahkaiset megahirviöt. Ei Anarchy sentään surkea ole, mutta minkäs teet, kun edeltäjät ovat niin ylivoimaisia. Anarchyssa murjotaan mittava suojakilpi varavoimalle alta aikayksikön, kun taas Datastormissa nirri oli laakista pois, mutta silti siinä pysyi henkissä aivan uskomattomissa tilanteissa, kunhan kidutti tulinäppäintä tarpeeksi ankarasti. Jos löydät jostain, niin osta ihmeessä (siis Datastorm, älä tätä).

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	87
Pelattavuus:	60
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	68

Psygnosis	Amiga, ST

The Killing Game Show

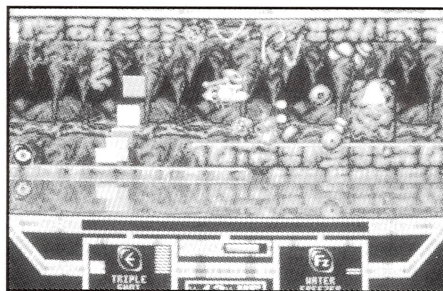
Ei ole häappöistä rikollisen elämä. KGS-kanava hauskuttaa katsojia heittämällä heitä taisteluareenalle, kunhan ressukalta on ensin riisuttu ylimääräinen lihaskudos, alavartalo ynnä muu epäolennainen ja tilalle hitsattu niin paljon metallia, että lopputulos muistuttaa enemmän ED-209:ää kuin ihmistä.

Running Manista ja Robocopista syntetisoitu taustajuoni viittaa tyypillisen perusräiskinän suuntaan, mutta ei Tappopelinäytös aivan sellainen olekaan, se nimittäin tuo lähinnä mieleen Rainbow Islandin ja Floodin. Nousevan veden tilalla vain on öljyisesti läikehtivää lientä ja seinillä kiipeilevän Quiffyn tilalla seinillä kii-

peilevä androidi. Toiminnan ote kallistuu enemmän puhdaslinjaisen räiskinnän puolelle.

Etsiessään yläkerroksissa odottavaa ulosmenoa kaksikoipinen tykittää kiemurtelevia otusmuodostelmia ja tietysti noukkii lisää tulivoimaa kädentynkien jatkeeksi. Pelin edetessä yhä monipuolisemmaksi muuttuvasta ikonivalikoimasta mainittakoon avainpalikat, nesteenpysäyttimet ja oraakkelisilmät, jotka antavat enemmän tai vähemmän hyödyllisiä vihjeitä.

Aika mielenkiintoista tähän asti, mutta kiintoisin ilmiö on vuorossa kuoleman jälkeen: Jos ei koske tikkuun, aloitetaan automaattisesti uusintaesitys edellisestä yrityksestä. Sinänsä näppärää sekin, mutta lisäksi peliä voi jatkaa ottamalla ötökkä ohjaukseen, kun ollaan saapu-



massa mokausta edeltäneisiin hetkiin. Operaatiota voi vieläpä nopeuttaa pikakelauksella.

Peli on näppärä myös visuaalisesti. Esimerkiksi Xenon-vaikutteisia taustoja liikutellaan kahdessa kerroksessa ja maisema heijastuu aaltoilevan nesteen pinnasta. Bonuksena on poikkeuksellisen upea alkuanimaatio, jossa pelin keskushahmo esittelee tuhotehoaan.

Jos peli on nokkela ja tuore, vaivattoman tuntuinen ja rehti pelaajaa kohtaan, se on yleensä alansa kärkeä. Ei peliltä kai enempää voi vaatia. Paitsi ehkä ripaus lisää omaperäisyyttä, mutta tällä kertaa se olisi jo liikaa pyydetty.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	88
Äänet:	86
Pelattavuus:	93
Vetovoima:	89
Yleisarvosana:	90

Digital Magic Software — Amiga, ST

Shockwave



Epäsosiaaliset ainekset saadaan kätevästi pois silmistä perustamalla rangaistussiirtola Kuuhun. Siellä ne sitten saavat hääräillä mitä mielivät, mutta ikävä kyllä ne parsivat kokoon mahtavan avaruuslaivaston saadakseen Maasta lisää elintilaa. Päivän tehtävä, jos suostut sen ottamaan, on kapinallisten kurittaminen. (Ja tämä arvostelu tuhoaa itsensä viidessä sekunnissa, vai? —toim.huom.)

Shockwave on tyypillinen 3D-ammuskelu, johon on lykätty sekaan vähän taktisia elementtejä. Maasto on jaettu neljään sektoriin, joilla on oma tehtävänsä puolustuksen huollossa. Merialue on varattu öljynporauslautoille, aavikolla on tehtaita, vuorilla kaivoksia ja metsissä armeijan yksiköitä. Kun on tarpeeksi rahaa, voi perustaa vaikka lisää tehtaita, jotka nopeuttavat uusien aseiden kehittelyä. Vastaavasti armeijat hidastavat vihollista ja niin poispäin. Mistään sektorista ei saa antaa yli puolikasta vihollisen haltuun, tai ne alkavat kaapata laitoksia.

Varsinaisessa toimintaosuudessa on käytetty afterburnermaista 3D-efektiä, jossa on mukana jopa aluksen kallistelu. Grafiikka hieman hajoaa palikoiksi, mutta vauhdissa sitä ei juuri huomaa. Nopeus on hyväksyttävällä tasolla, mutta sulavuudessa olisi parantamisen varaa, sillä maisema vilistää silmille hieman liian hätäiseen tahtiin.

Kohtuullisesta ideasta on melkein saatu hyvä peli. Lentelyjaksoissa on aivan liian tiheässä maastoesteitä, joiden vuoksi on vaikea saada aikaan kunnollista tappomeininkiä. Pelaaja joutuu omaksumaan turhan ylivarovaisen asenteen, sillä uusia suojakenttiä jaellaan älyttömän niukasti, vaikka olisi tehtaita ja rahaa vaikka millä mitalla. Huipentumisen sijaan pelillä on taipumus kuivua kasaan pikku hiljaa, mikä ei todellakaan saa innosta pomppimaan.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	70
Pelattavuus:	73
Vetovoima:	71
Yleisarvosana:	72

Ocean — ST, Amiga, C64

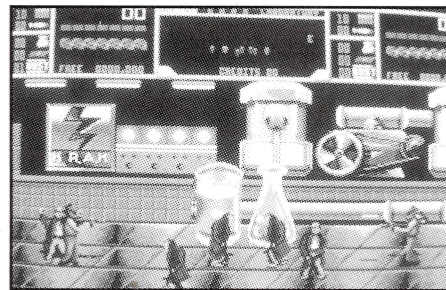
Narc

Oceanin uusi kolikkopeliväännös Narc hyökkää huumekaupan keskukseen, Herra Ison Krak Companyyn. Matka on sinne kuitenkin pitkä halki vertikaaliscrollaavien narkkarikujien, metrotunneleiden ja huumelaboratorion. Pelissä on kaikkiaan 12 tasoa, jotka ovat täynnä pidätettävää, kuten narkkareita, Mr. Bigin henkivartiota, pikkudiilereitä ja pelin kopioijia. Pidättämisidea on mielenkiintoinen, itse pelistä ei näin ollen tule pelkkää tykinruoan lahtausta. Hyppäät rikoksenuusijan viereen, tyrkkäät teräksenkylmää kylkiluiden väliin ja ”You're busted!”. Paatunut rikollinen liihottelee itse putkaan.

Toinen fysikaalisesti todistamaton ilmiö on, että kimppuusi hyökkäävistä verikoirista tulee ampumalla puolet pienempiä. Rakit ovatkin melkoinen kiusa etenemisessä.

Kolmas yliluonnollinen tapahtuma on jälleen se, että kun antaa rikollisten maistaa omaa lääkettään, häviävät nämä tietenkin savuna ilmaan jättäen kuitenkin tavaroitaan. Näitä tavaroita keräämällä saadaan tarvittavat ammukset ja ohjukset samalla takavarikoiden erilaiset huumeannokset.

Narcin näyttö on jaettu isoon toimintaruutuun, ylälaidassa olevaan tutkaan sekä molempien pelaajien tarvikeinfoihin. Pelaajat pääsevät liikkumaan myös syvyyssuunnassa kadun puolelta toiselle, vaikkei mitään syvyysvaikutelmaa pelistä saakaan.



Itse pelin Amiga-versio ei todellakaan muistuta kolikkopeliä loisteliaisuudessaan. 64-versio on tavanomainen, mutta kaksinpelinä molemmat jaksavat kiinnostaa. Amigan grafiikkapuolta olisi saanut petrata, etenkin muistellen arcadekoneen Mr. Bigin liikehdintää. Äänitehosteita on jonkin verran, pelin lataus(alku)musiikki on kehno.

Narc on pelinä hyvä, ja erottuu idealtaan räiskyttelypohjasakasta. Kannattaa kokeilla myös kolikkopelinä.

Toni Ihander

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	70
Äänet:	73
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	78

U.S.Gold — Amiga, ST, C64

Strider 2

Mahtaisikohan Striderin naurettavan kokoiseen jättipakkaukseen sisältyä tiettyä allegoriaa? Siis että niin paketissa kuin pelissäkin on 90 prosenttia ilmaa? Ainakin tämä Striderin jatko-osa ykköstä pienemmällä grafiikalla, haiskahtaa kovin hätäisesti kyhätyltä.

Ykkösosassa vetreästi seinillä kiipeilevä sankari rynnisti Venäjän maalle perestroikan kuplaa puhkaisemaan. Sitä samaa rynnäköintiä on luvassa jatko-osassakin. Tahmeiden näppien lisäksi fyysisiin kykyihin kuuluu korkea kärrynpyörävoltti ja aseosastosta löytyy miekan tapainen sohimisväline sekä laseriksi nimitettävä pyssy, josta ei tietenkään lähde sädettä, vaan epämääräinen klöntti, kuten tyyliin kuuluu (en ole koskaan ymmärtänyt, miksi niitä kutsutaan lasereiksi).

Pelattava perusidea on pilattu tökeröllä vierityksellä ja vähän oudommilla mokilla, kuten että ammuttaessa laukaus lähtee vasta kun napin päästää ylös ja hypätessä sankari levitoi ilmassa liian pitkään, minkä seurauksena laskeutumispaikalle on yleensä ehtinyt kertyä aimo jenki epäystävällistä sotakalustoa. Juoksuaskelten tauottua taukki sankari ei osaa päättää käyttäisikö miekkaa vai laseria, joten on parempi pysyä jatkuvasti liikkeessä ja heilutella asetta minkä kerkiää.

Parhaimmillaan peli on vauhdikkaissa kiipeilyosuuksissa, jossa pelin tylsä peruskuvio vasemmalta oikealle ryntäilyineen mukavasti rikkoutuu. Sen sijaan tasojen lopussa olevat transformaatiot robotiksi lipsahtavat antikliimaksin puolelle. Mokoma romu kun ei voi tehdä juuri muuta kuin nyhjöttää paikallaan ja syytää ammuksia.

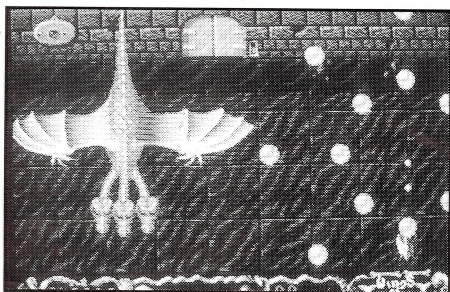
Ideassa ei ole mitään vikaa, mutta toteutus on niin valju, veretön ja suorastaan amatöörimäinen, että jo ensimmäisen pelikerran jälkeen pelipakkauksen näkeminen aiheuttaa vakavia hylkimiskomplikaatioita aivoissa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	71
Pelattavuus:	68
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	69

Thalion — Amiga, ST

Wings of Death



Taasko pystyyn vierivä räiskintäpeli lisäaseilla? Mitä pahaa olen tehnyt, että näin rangaistaan? Tietyt aiheet ovat ilmeisesti peleinä niin lyhytikäisiä, etteivät ne katoa keskuudestamme kulumallakaan.

Wings of Death (nimi on niin mauton, että se voisi melkein olla suomalaisten keksimä) muistuttaa jossain määrin Dragon Spiritiä, jossa tulta suolsi lentävä lohikäärme. WOD:ssä on puolestaan useita erilaisia siivekkäitä, joiden ympärille rakennettu asesysteemi onkin pelin omaperäisin keksintö. Nimittäin joka otukselle on omat aseikoninsa. Jos poimii vääränmallisen, joutuu aloittamaan nollatilanteesta uudessa hahmossa. Jos taas nappaa oikean, saa luonnollisesti uutta puhtia ienonteloihin.

Täytyy tunnustaa, että tulitehossa on parhaimmillaan oikeansuuntaista otetta. Esimerkiksi lepakon ruittaisema pikkuinen pallo leviää liekkisfääreinä kahdeksaan suuntaan, lohikäärmeen lieskat leviävät viuhkaksi ja eräänkin lentävän koiran tulipallot kiemurtelevat ruudun laidasta laitaan. Ikävä kyllä vihollispuolen suunnittelussa on tyydytty täysin apaattiseen perusroskaan. Ovat ne jänskän näköisiä, mutta voisi niissä välillä olla jotain ideaakin.

Taustoissa on jonkin verran yritystä, mutta sekavuus ja räikeät värit kavaltavat suunnittelijan kokemattomuuden. Äänet taas on pilattu pahasti säröilevillä digitoinneilla.

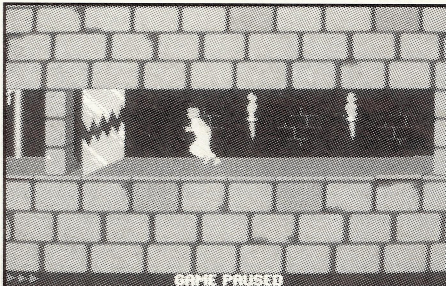
On WOD ainakin yhdessä asiassa huipulla. Nimittäin pelien normaalijakaumaa kuvaavalla Gaussin käyrällä, jonka keskus on määritelty seitsemänkymmenen pinnan kohdalle.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	77
Äänet:	69
Pelattavuus:	74
Vetovoima:	68
Yleisarvosana:	70

Broderbund/Domark | Amiga, PC (ST tulossa)

Prince of Persia



Kun lähtee kosimaan, kannattaa unohtaa lälläily ja käyttää rakkaudesta pulisemisen asemasta tunti miettimisaikaa sen jälkeisine kuolemansanktioineen. 'Revi siitä, prinsessa, tai minä revin tuosta, tuosta ja tuosta.' Aidon oikean Persian Jaffarin kosintamenetelmä on kieltämättä brutaali, mutta kun sulttaani on poissa hyppivät suurvisiirit pöydälle.

Eipä myöntynyt sulttaanin tytär, joten urheaa seikkailijaa emuloivan pelaajan täytyy pelastaa prinsessa tunnin puitteissa. Bittikartalle projektoitu errollflynn hyppii, juoksee, kiipeää ja miekallaan lävistää visiirin vartijoita. Peli jopa hiukan rassaa aivosoluja, sillä joka ruutu sisältää helpon ongelman tyyliin 'mistä ovi auki?' Veristen kuolemien ystävienkään ei tarvitse tyhjin käsin pelin ääresta poistua.

Juoni on mitä on, mutta animaatio on ensiluokkaista, kuten Karatekan tekijältä on syytä odottaakin. Grafiikkaa tehdessään hän katsasti alan elokuvia poikineen, ja se näkyy. Eipä sankari näytä kuvassa simmpeliä pikselimöykkyä kummemalta, mutta kun se lähtee liikkeelle niin voi pojat! illuusio on melkoinen.

Realismissa piileekin varsin arvostelijakohtainen ongelma. Hahmo nimittäin reagoi normaalipelejä hitaammin juuri realistisen animoinnin ansiosta, eli jarruttaa juoksun jälkeen ja menee kyykkyyn ennen hyppämistä. Vaikkei näppikseen tarvitse koskea, on joystickin joka suunta tulitusnappuloineen ladattu toiminnoilla, joten peli vaatii harjoittelua ettei sankari makaa piikkien lävistämänä joka hetki. POP on siis varsin vaikea, vaikka kärsivällinen pelaaja saakin sitten iloa koko rahan edestä.

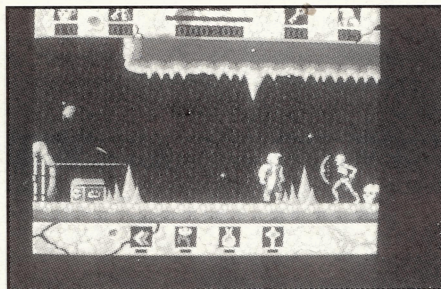
Klassinen töppikin löytyy. Sankari on varustettu tunnin ajaksi loppumattomilla elämillä, mutta valitettavasti joutuu aina tason alkuun kuoleman jälkeen. Normaalimpi kolme elämää ja jatko kuolinpaikasta olisi ollut parempi vaihtoehto. Mutta siitä huolimatta Prince of Persia on nasta toimintaseikkailu.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	95
Äänet:	85
Pelattavuus:	75
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	89

Millenium | Amiga, ST, PC

Horror Zombies from The Crypt



Aivoja tuhoavat elävät ruumiit ovat marssilla! Kysymyksessä ei ole Pulttibois, vaan pahojen voimien henkiinherättämä tomumaja-armeija, joka uhkaa kreivi Valdemarin kaunista kartanoa. Kreivi se sitten jytyyttää läpi kuusi tasoa periaatteella 'kun hyppii, kerää ja ampuu niin peli ratkeaa'.

Kreivi kerää joka kentässä tarvittavan määrän pääkalloja, kahta avaintyyppiä, lisäaseen ja muutaman lisäominaisuuden taistellen kauhuelokuvien perushahmoja vastaan. Aihepiiri on lupaava, mutta jälleen kerran ei ole uskallettu ammentaa kauhun maailmasta kuin mietoja pintamausteita. Peli on ängetty 50-luvun B-elokuvan raameihin tyylikkäästi, mutta lopputulos ei aiheuta perheen pienimmillekään edes painajaisen poikasta.

Grafiikka testiversiossa lienee lopullinen versio, ja ihan tyylikästä onkin, vaikka koomiset hirviöt olisikin voinut korvata vähän ärjyimmillä. Runsaat samplatut efektit piristävät peliä.

Eniten harmitti HZFTC:n vajoaminen pikselintarkkuus-luokkaan joissain kohdin, sekä muutenkin nopsarefleksisille viritetty vaikeus. Hyvä, mutta tavanomainen toimintaseikkailu.

Nnirvi

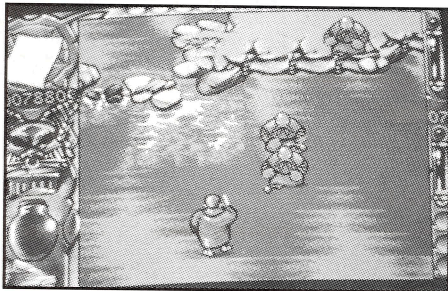
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	90
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	79
Yleisarvosana:	80

Infogrames | Amiga, ST, PC

Mystical

Velhojen oppipojilla on taipumus aiheuttaa hankalia sotkuja leikkiessään liian huolettomasti taikavoimillaan. Tällä kertaa suunnaton varasto salaisia kääröjä ja sekoituksia on levinnyt ympäri jumalien ja demonien hallitsemaa limbotilaa. Vaihtoehtona on joko hakea taiat takaisin tai kohdata velhon viha, esimerkiksi joutumalla viettämään loppuikänsä paikallisen juottolan lattiana.

Mystical ei ole tippaakaan niin kiinnostava kuin miltä se kuulostaa. Pohjim-



miltaan se on valeasuun kaavuttu Ikari Warriors -klooni. Sankarihahmo kuluttaa kengänpohjiaan pystyyn vierivässä maisemassa käyttäen maasta löytyviä taikoja päälle höökivää kummajaislaumaa vastaan. Paripelissä operaatiota avustaa peikon tapainen otus, joka liiskaa möröt alleen ja energian loppuessa vetäytyy väliaikaiselle lomalle myyrän hahmossa.

Taikojen toteutuksessa on mukana runsaasti huumoria. Papeista käveleviin puihin vaihtelevat kummajaiset loihditaan sammakoiksi, maa nielaiset ne sisäänsä, tulipallo pyyhkii ne tuhkaksi ja ilmasta putoavat häkit vangitsevat ne sisäänsä. Käytännön toimivuus on sen sijaan pahasti pielessä. Kaikki löytyvät taiat käytetään heti, jos niitä ei siirrä varastoon painamalla välilyöntiä. Aktiivisen taian kuluessa loppuun on sitten etsittävä sopiva manaus välilyöntiä painelemalla ja loitsittava se painamalla enteriä. Mikäli tämä ei vielä ollut tarpeeksi kömpelöä, niin lisäksi taian aktivoinnin ja vaikutuksen välissä on pitkä viime sankarin lukiessa kääröä tai tyhjentäessä pullon sisältöä.

Vaikka taikasysteemi olisi saatu toimivaksi, niin tuskin peli siltikään jaksaisi kiinnostaa. Ruudun yläreunasta valuu loputtoman yksitoikkoinen jengi mörköjä, ja siinä kaikki. Ainoa mieleenjäävä seikka on vitsikkään sarjakuvamainen grafiikka.

Jukka Tapanimäki

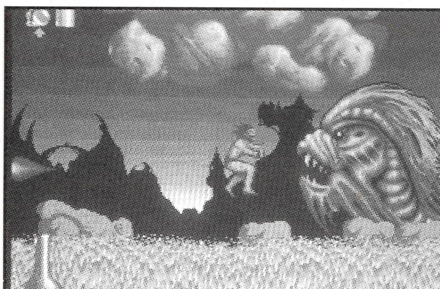
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	77
Pelattavuus:	64
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	69

Psygnosis — Amiga (ST tulossa)

Shadow of the Beast II

Selvittyään ensimmäisessä osassa pedon varjosta takaisin ikävöimäänsä ihmishahmoon sankarin ei vielä anneta vetäytyä eläkepäiville. Harvinaisen tyylikkään elokuvaintron myötä selviää, että petolordin kostona on sankarin siskon kahmaiseminen petomaiseen käsittelyyn.

Edeltäjänsä tavoin Beast kakkonen on läimitty täyteen laadun leimoja. Jo yksi vilkaisu saa savun nousemaan hiusrajasta, kun grafiikan ja äänien fantastinen yhteistyö polttaa oikosulun näkö- ja kuulohermoihin. SOTB2 ei ole pelkästään ykkönen uusilla grafiikoilla, sillä pelisysteemiä on paranneltu monipuolisempaan suuntaan. Rönsyilevämmän maaston, kiipeilyköysien ja muiden luontevien lisäysten päälle pelissä on enemmän seikkailullista otetta. Matalaotsainen sankari voi jopa viritellä keskusteluntynkää vastaantulijoiden kanssa.



Sisällön perusaineksina on normaali moukarin mäiske, kirveiden viskely ja muu henkiinjäämisopin mukainen arkiaskare. Vihollisten monimuotoisuudessa kakkospeto liiskaa ykkösen, mutta sama pätee valitettavasti myös niiden ilkeyteen. Vaikeustaso on vähintään tuplaantunut, ainakin jos sitä mitataan edettyinä desimetreinä per tunti.

Kivipaaden takana puhkuvan olion huitominen pikselin virhemarginaalilla ei paljon hymyilytä, varsinkin kun tusinan yrityksen jälkeen onnistuminen palkitaan siten, että parin askeleen päässä päähän kolahtaa tonnin painoinen järkäle. Tämmöinen meno on mielestäni ennemminkin stressaavaa kuin rentouttavaa, eikä se kai ole pelin tarkoitus.

Jos unohdetaan ryppyotsainen hiuskarvan tiukka pelinäkemys ja muut makuasiat, kakkospeto on edeltäjänsä veroinen rahanarvoinen keräilykappale. Viidenkymmenen hertsin taajuudella rullaavat parallaksimaisemat nyhtävät Amigan raudasta neidin arvolle sopivia visuaalisia tehoja ja tälläkin kertaa ultrakokoisessa pakkauksessa on lahjuksena trendikäs T-paita.

Beast kakkonen, Unreal ja muut vastaavat sopisivat paremmin nykytaiteen museoon, sillä ne hankitaan kuitenkin vain sen vuoksi, että niitä voi esitellä kavereilleen ja sitten jäädään odottamaan, että lehdet julkaisevat vippaskonsteja niiden läpipelaamiseksi.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	96
Äänet:	93
Pelattavuus:	81
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	83

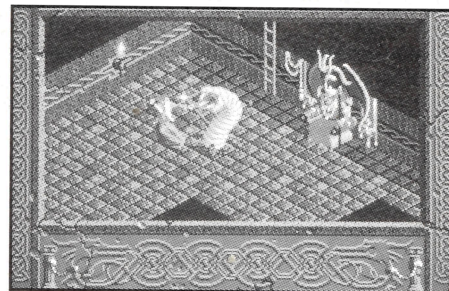
Electronic Arts — Amiga, ST

The Immortal

Immortal pohjautuu varsin epäloogiseen tilanteeseen: opettaja Mordamir on kadonnut, ja oppipoika lähtee hakemaan häntä. Kouluaikoihin pohjaten minä olisin lähtenyt etsimään sängynpohjaa.

Pelityyppi on isometrinen toimintaseikkailu, jossa menestys pohjautuu esineiden löytämiseen ja oikea-aikaiseen käyttöön. Lähes standardiksi muodostunut sarjakuvagrafiikka on kuitenkin saanut kenkää ja korvattu todella realistisella näköisgrafiikalla. Oppipoika (joskin varsin vanhan näköinen) liikkuu kepeästi joystickin avulla, ja esinemanipulointi on yksinkertaista.

Immortalin suurimpia miinuksia on lineaarinen pelisysteemi eli eteenpäin ei pääse kuin ongelma kerrallaan. Vanha veikko viikatemies myös hyljeksii muita



tehtäviään roikkuen monitorin vieressä Immortalin bitti-alter egolle äkkikuolemia järjestäen, joten tason alkuja tulee sahattua vähän liikaa. Onneksi pelissä on edes salasanajärjestelmä, jottei ihan alusta tarvi lähteä liikkeelle. Alkuun pääsyä helpottaa myös manuaali, joka vääntää ensimmäisen tason ratkaisun rautalangasta.

Immortalissa taistelut käydään reaaliajassa miekkaa heilutellen, liikevalikoiman rajoittuessa pariin iskuun ja väistöön. Taisteluista ei pääse luikkimaan karkuun, sillä tarpeeksi lähellä vastustajat lukkiutuvat lähitaisteluun, joka käydään kuoloon asti. Se on vähän ikävää, koska oppipoika hajoaa turhan helposti ja mämmelöinti kepin kanssa aiheuttaa turhaa toistokuolemaa. Harjoittelusta se tietysti on kiinni, mutta kuitenkin...

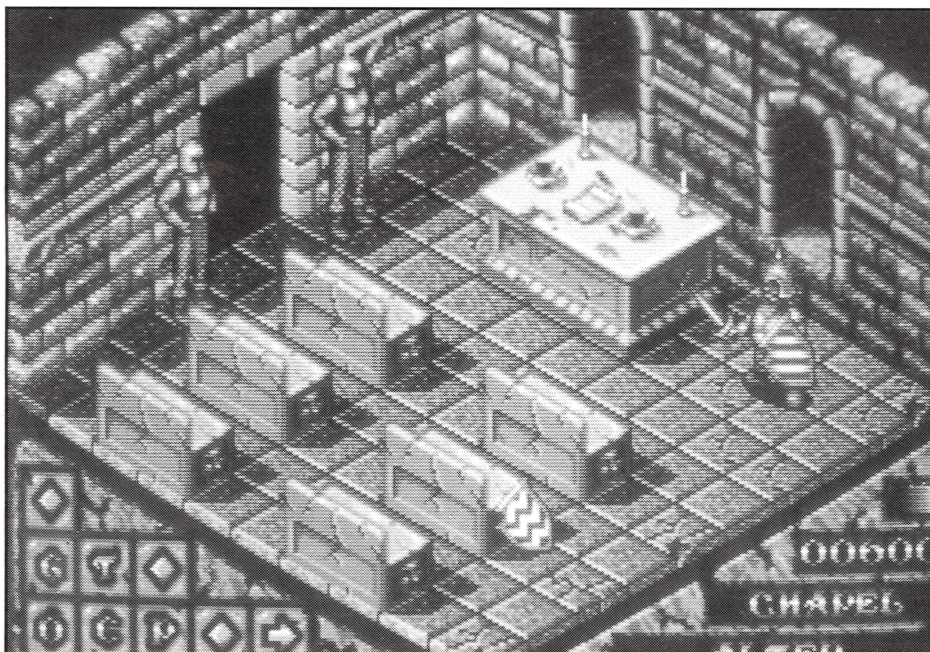
Zany Golfin isä Will Harvey todella tietää, miten kuvaruudun pikku pisteet määritellään näyttämään todella hyviltä. Illuusio ei rikkoudu edes spriten lähtiessä liikkumaan: animaatio kautta koko Immortalin on todella huippuluokkaa. Ääniefektit eivät pääse samalle tasolle, mutta miinus on pieni.

Immortal on huippuluokan toimintaseikkailu listattuine puutteinenkiin, mutta vaatii, ah että voi, megaisen koneen.

Nnirvi

Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	98
Äänet:	75
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	**90**

Mirrorsoft	Amiga, ST



Cadaver

Cadaverin taustatarina on tuttu: kääpiö rymyää läpi linnan lopullisena päämääränään velhon nitistäminen.

Cadaver eroaa todella edukseen klassisista kasibitti-toimintaseikkailuista. Liikuteltavia esineitä on satoja, ja juoni rikas ja monipuolinen. Suuresti surrealistisia 'pudota piimäpurkki hernekeittoon atomipommin saadaksesi' -pelejä vihaavana Cadaverin järkeenkäyvät ongelmat ilahduttivat, vaikka myöhemmillä tasoilla voidaankin puhua jonkinasteisesta epäreiluudesta. Kun tunnin yrittää ratkoa jotain ongelmaa mahdollisimman kauaslentoisilla tavoilla, niin kyllä se kohottaa egoa kun huomaa ratkaisun olleenkin todella yksinkertainen ja itsestäänselvä.

Käyttöliittymä toimii pääasiassa joystickilla, mitä nyt joskus joutuu paria näppäintä hamuamaan. Ehkä paremmin suunniteltua esineen käyttämistä olisin toivonut.

Cadaverissa hylätään käsiaseet kokonaan, ja kaikki toimivat aseet ovat heittoaseita tai loitsuja. Osumatarkkuus on sitä luokkaa mitä isometriseltä peliltä voi odottaa: ei kehumista, varsinkin kun osumista ei huomaa mistään. Tyhmää kylläkin, ylimääräisiä haarniskoita ja miekkoja kyllä löytyy, mutta niitä ei voi vain käyttää.

Onneksi painopiste on enemmän ongelmanratkaisussa kuin taistelussa. Varsinkin englantilaiset kollegamme moittivat Cadaveria taistelun puutteesta, perusbritti kun ei tunnu voivan elää ilman miljoonan varppi-kuutosella liikkuvan hirviön simultaanihyökkäystä.

Bitmap Brothersien taito pikselinkiduttamisessa on samaa korkeaa tasoa kuin ennenkin. Kokonaisuus on jollei nyt poikkeuksellisen hyvää, niin ainakin erittäin miellyttävää. Samplattuja efektejä on muutama, parhaana hirviöiden eteerinen kuolinhuuto, muuten äänipuoli ei ole kovinkaan hääppöinen.

Kliseilyn Cadaver välttää taitavasti: minkä tappaa, se pääsääntöisesti pysyy kuolleena. Kartta vierailluista huoneista piirtyy automaattisesti ja pelin pystyy myös tallentamaan milloin haluaa. Ominaisuuden pitäisi olla vakio jokaisessa vähänkin monimutkaisemmassa pelissä, mutta kun ei ole. Ylenmääräistä tallentelua rajoittaa se, että operaatio maksaa kerta kerralta enemmän, mikä kismittää askel & tallennus -tekniikan ylikäyttäjiä. Joka tapauksessa painopiste siirtyy samojen ratojen sahaamisesta uusien ongelmien ratkaisuun.

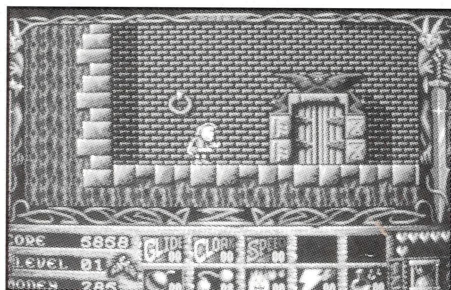
Cadaver on yksi parhaita toimintaseikkailuja aikoihin, ja minä ainakin olen nitkahtanut siihen vakavasti (kerran pari on tullut uskon puute, varsinkin kuuluisan kakkostason lopussa joka ei tuntunut selviävän millään). Lisää!

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	93
Äänet:	87
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**94**

Imagitec/Electronic Zoo — Amiga, ST

The Viking Child



Ankeaa on Brianin elämä. En nyt tarkoita sitä Juuttaan maalla elänyttä tyyppiä, vaan Odinin valtakunnassa melskaavaa viikinkikakaraa. Häneltä kun on perheen päät kaapattu astraalitasolle ja pitäisi lähteä palastushommiin. Kas kummaa, ettei pelastettavana ole tyttöystävä, mutta loput tuosta jo arvaakin. Siispä sankari sohii miekalla vastaantulijoita, joilla nykyisin on näköjään aina käteistä mukana, ja putiikeista voi tietenkin ostaa vaikka mitä, kuten oman klooninsa.

Niin pitkä on matka, ei kotia näy, vaan ihana maisema taustalla käy. Ainakin vaihtelua on piristävässä määrin. Ensimmäisen tason lievästi terrorisoidut maalaismaisemat vaihtuvat korkeisiin linnantorneihin, vielä korkeampiin jättiläispuihin, sokkeloisiin viidakoihin, karuun vuoristoon ja niin poispäin.

Nappula ei ole kiipeilytaitoinen, mistä syystä pelissä on lievästi ylikäytetty vaakaan- ja pystyyn liikkuvia alustoja. Pelissä joutuu liiaksi keskittymään tarkkaa ajoitusta vaativaan loikkimiseen, mistä en erityisemmin pidä. Hyppysuoritus on myös tökerösti totetutettu, aluksi sankari nimittäin liitää tovin yläviistoon, sitten se leijuu yhtä vakaasti alaviistoon. Olisivat ohjelmoijat voineet edes kokeilla parabolista liikerataa, ei sen tekeminen niin vaikeata ole.

Taustojen raskaasti tyylitelty naivismi tuskin miellyttää kaikkia, mutta ainakin ne ovat siistejä. Ärsyttävästi hymyilevän sankarin animointi on ankeaa, sillä sen kävellessä vain jalat ja hiustupsu liikkuvat. Korkeissa pudotuksissa se kyllä tekee vitsikkäitä voltteja.

VC on kohtuullisen pelattava keskinkertaisuus, jota rasittaa lievähkö latteus. Hermoja taas rasittavat idioottimaiset latausrutiinit. Alussa on varauduttava viiden minuutin odotteluun ja tasojen välissä ja välillä keskelläkin levyasema rouskuttaa dataa hajamieliseen tahtiin.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	70
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	72
Yleisarvosana:	**74**

Krisalis — Amiga, C64

Mad Professor Mariarti

No niin lapset, tässä on oikein hassu peli, jossa hassua professoria jahtaavat kaikenlaiset hassut hirviöt. Istuhan hetki aloillasi ja katso kuinka professori hyppää, noiiin, suoraan krokotiilin kitaan. Olipas hassua (napero yrittää ankarasti peitellä haukotustaan).

Mad Professor Mariarti tuo huolestuttavasti mieleen tietyt ikivanhat kuusnelosen pelit. Pelihistorian pioneeriaikoina oli kovasti vitsikästä, jos ruudulla tepasteli kaalinpäitä ja kirjoituskoneita, mutta nykyisin kyseiset keinot ovat lievästi sanottuna menettäneet tehonsa. Leppoisan joviaali tunnelma on toki eduksi, jos sitä tukee nokkela ideointi, mutta suoraan sanoen MPM on toimintaseikkailua ankeimmillaan.

Proffan pitäisi sulkea villiintyneet laboratorionsa näpelöimällä erinäisiä vipuja sekä käyttämällä hämäräperäisiä esineitä oikeassa kohtaa. Ja ilman muuta laboratoriot ovat täynnä kolikoita, joilla saa ostettua automaateista parempia aseita.

Tulen välittömästi epäluuloiseksi, jos pelin parhaat ideat liittyvät vitsikkäisiin kuolintapoihin. Pelaaja itse ei sitten voikaan tehdä muuta kuin loikkia, väistellä ja viskellä jakoavaimia (tosin saa kätöseensä kunnon pyssynkin, jos on oikein ahkera). Ideoijien sietäisi ottaa vähän oppia Bulfrogin Floodista. Olisi myös paikallaan opetella tiettyjä pelidynamiikan alkeita, kuten joustavan ohjaussysteemin ohjelmointia, eikä tuputtaa sankariksi tönkösti pomppivaa jauhosäkkiä.

Eipä vakuuta ulkoasukaan. Taustat ovat ällöttävää värityskirjatyyliä, taustamusiikki riipii ja efektit ovat kammottavia vuosimallin -85 'sproing, sproing' kliseitä. On pelissä yksi hyväkin oivallus: jos ei tee mitään vähään aikaan, proffa putsaa silmälasinsa ja koputtaa monitorinlasiin.

MPM on samassa sarjassa kuin ikivanhat Jet Set Willyt, Wallyt ja muut vastaavat. Ehkä tämmöisen ääressä nyhertää paremman puutteessa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	62
Äänet:	70
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	**64**

U.S. Gold — Amiga, ST, PC

The Gold of the Aztecs

Ohjekirjasesta päätellen pelin tekijöihin on iskenyt pahanlaatuinen tilastohulluus. Pari ensimmäistä sivua on pyhitetty teknisiin taustatietoihin, kuten että ohjelmointiin on tarvittu seitsemän Macintoshia, seitsemän ST:tä ja kuusi Amigaa, pelissä on 18 megaa grafiikkaa, 7000 framea animaatiota, 18 000 grafiikkapalaa, tuotekehittely on vaatinut yli kolme miestyövuotta jne jne.

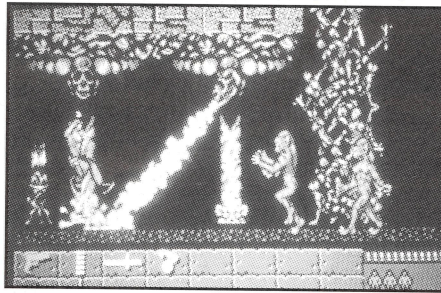
Tuommoisen ryöpytyksen jälkeen alkaa odottaa tajunnan räjäyttävää elämystä, mutta ei vaivannäkö erityisemmin lopputulokseen suodatu. Kyseessä on tuiki tavallinen mätkimisräiskimispeli, jossa pitkätukkaisen huumeenkäyttäjän näköinen painos Indiana Jonesista jahtaa atsteekkien aarretta.

Pieni tarkennus edelliseen: kyllä peli sittenkin räjäyttää tajunnan. Sillä seurauksella, että valkotakkisten miesten on raahattava pelaaja pakkopaidassa pois koneen äärestä tämän huutaessa kostoa sadistisille ohjelmoijille. Syyttävä sormi suunnattakoon pelin ohjaussysteemin keksijään.

Ensimmäinen päivä sujuu nimittäin rattoisasti aseenkäytön opiskelussa. Tulitusnäppäimellä sankari joko vetäisee aseen kotelostaan tai laittaa sen takaisin, mutta tietysti silloin kun tarvitaan asetta, tyyppi lähteekin kävelemään, ja kun pitäisi loikata pikaisesti karkuun se alkaakin sohia pyssyllä.

Toinen päivä sitten opetellaan omituisesti koikkelehtivan miekkosen ohjailua. Vaarallisesta ympäristöstä piittaamatta se ottaa rentoja hehtaariaskelia, kääntyminen kestää ikuisuuksia ja tärkeät hyppyvoltit se tekee kun muistaa tai jos sattuu sille päälle.

Systeemin toki oppii, varsinkin jos käyttää kolmannen päivän näppäinohjauksen harjoitteluun, mutta pelistä nauttiminen jää taustalle, kun jokaista liikettä on mietittävä erikseen.



Entä miltä näyttää 18 megaa, 18 000 palaa jne. -grafiikka? Viidakon ja temppeliholvistojen asukeissa on hirmu isoja lajikkeita ja vierimättömiä taustojakin on kynäilty kilometrimäärin, mutta tylsän taikinamainen sarjakuvatyyli jää kauas jälkeen jostain Shadow of the Beastista. Sankarin liikkeissä pitäisi olla 1500 framea, mutta animaatio on silti takkuista.

Haastetta TGOTA:ssa riittää vielä lastenlapsillekin, joilla on takaraivossaan kyberneettinen sarjaportti Amigaan. Mutta jos rennompaa otetta kaipaat, hakeudu toisten tuotteiden ääreen.

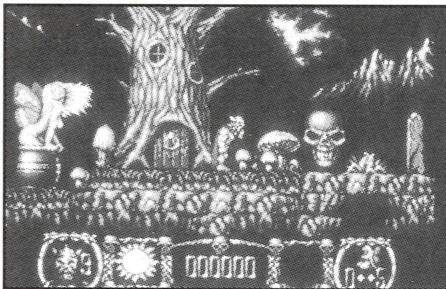
Nikon vuoro rutkuttaa: "Lyhyestä virsi kaunis. The Gold of The Aztecs muistuttaa huomattavasti Psygnosiksen Barbariania, ja jos ohjausjärjestelmä olisi myös hiiri-ikoniohjattu, olisi tulos varmasti näyttävä ja pelattava peli. Tällaisenaan TGOTA:a pystyy pelaamaan vain ennustajan lahjoilla varustettu ennakointimestari. 70."

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	78
Pelattavuus:	59
Vetovoima:	69
Yleisarvosana:	70

Hewson	C64, ST, Amiga

Deliverance — Stormlord II



Stormlord oli hitti — Stormlord II tulee olemaan hitti. Tosin Deliverance voi tuottaa pienoisen pettymyksen ykkösosaan ihastuneille, sillä painopiste on muuttunut seikkailupelistä enemmän shoot'em up-pelin suuntaan, mutta vaikeutensa se on silti säilyttänyt.

Partaisen myrskyherran velvollisuutena on pelastaa kauniita keijukaisia helvetistä takaisin taivaallisten ilojen pariin (vai kenties niitä varten?) ja mikä parasta nuo vähäpukeiset neitokaiset ovat kasvaneet runsaasti sitten ykkösosan. Helvetissä voi paikan luonteesta johtuen tavata kaikenlaisia hyypiöitä, mutta onneksi epäonnisemmat seikkailijat ovat suorastaan peittäneet jälkensä erilaisilla aseilla. Jos jalat väsyvät, niin voi yrittää hankkia lohikäärmeratsun pelastamalla sen munia.

Deliverance on visuaalisesti melko hallitseva peli, sillä sen satumaisen kaunis ja tummanpuhuva grafiikka on tyypillistä Hewsonin laatua. Ja kukapa ei haluaisi pelata peliä, jossa on puolipukeisia kaunottaria? Menevä taustamusa on uusi Maniacs of Noisen taidonnäyte ja pelattavuudeltaan Stormlord II on ennenkaikkea haastava. Se on vaikea kuten edeltäjänsä, mutta eri tavalla johtuen juuri jatko-osan uudesta luonteesta. Nyt ei enää tarvitse käytellä eri esineita tiukan paikan tullen, vaan tärkeää on eri aseiden käyttö ja ketterä liikkuvuus, jottei jäisi kuuman ilmanalan pysyväisasukiksi.

Erittäin positiivista on pelin jakautuminen erikseen ladattaviin kahden tason mittaisiin paloihin, joiden lopussa annettavien koodien avulla voi jatkaa seuraavassa osiossa jo ansaitulla pistemäärällä eikä tarvitse pelata samoja osioita uudelleen.

Kokonaisuutena Deliverance on erittäin mielenkiintoinen tulokas kaikille seikkailuammuskelun ystäville. Siitä puuttuu vain muutama manalan kantaasukas, niin se olisi ollut täydellinen.

Kai Becker

Testattu:	C64 levy
Grafiikka:	89
Äänet:	94
Pelattavuus:	86
Vetovoima:	84
Yleisarvosana:	87

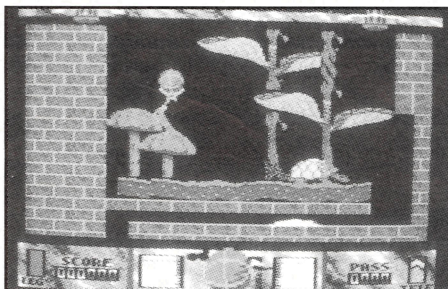
Thalamus	C64

Heatseeker

Elämää ja rotumuistia ylläpitävien kolmen Nemin Triphylloksen elämänveri on saastunut, Tantris on tuomittu. Mutta viisas Gnosticsien rotu rakensi Jalan ja Lämpöluotaimen, joka pystyy keräämään energiaa Zealin sumuliekeistä. Varastoitu lämpö on sitten luovutettava myyttisille kasveille Juhannusyönä.

Tämä onkin oiva esimerkki, millaisia juonia peleihin ei saisi laittaa. Onhan se omalaatuinen, mutta eihän tuommoisesta hourailusta ymmärrä hölkkäsen pöläystä. Kun ohjeita oli tavannut tusinaan kertaan ja pelannut välissä pari erää, niin alkoihan idea lopulta hahmottua,
eikä se niin monimutkainen olekaan. Ohjailtavana on lystikkäästi pomppiva saapas, joka roikottaa päällään palloa.

Tarkoituksena on etsiä kasvillisuuden täyttämästä kentästä Zealin liekkejä, joiden läheisyydessä sylkäistään pallo liik-



keeseen ja yritetään pompotella se liekin päälle, josta se imaisee lämmön itseensä. Kun tätä kuviota on aikansa hierottu, käväistään välillä elvyttelemässä Triphylloksia.

Oudon elämöinnin taustana on sopivan satumainen kasvikunta, jonka seassa saapas pomppii ja kiipeilee potkien sivummalle tielle osuvaa eläinfaunaa. Painopiste on selvästi tikunvatkaustaidoissa väkivallan jäädessä taka-alalle. Ohjaussysteemi ei niitä helpoimpia ole, nimittäin jalkine poukkoilee hieman kurittoman oloisesti. Vielä hankalampaa on pitää irti päästetty pallo kontrollissa.

Räikeästi värikkäässä taustassa on surrealistinen tunnelma, joskin spectrummainen kolhous hieman häiritsee. Tiilillä katetun sokkelon vierityksessä on tyydytty nykäisemään uutta maisemaa esiin ruutu kerrallaan, mikä ei ainakaan pelaamista helpota.

Nykyisenä varmojen ideoiden aikana täysin omaperäiset toimintaseikkailut taitavat olla sukupuuton partaalla, sillä ne miellyttävät vain valikoitua joukkoa. Taitaa myös Heatseeker kompastua siihen, että se on hieman liiankin omituinen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	C64
Grafiikka:	77
Äänet:	75
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	77

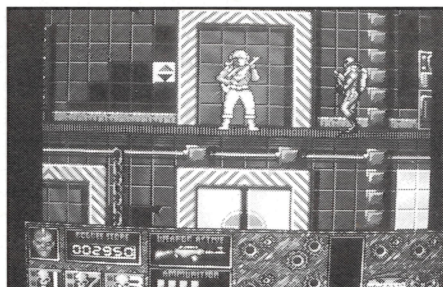
Krisalis — Amiga, ST

Rogue Trooper

2000 AD:n sarjikset ovat olleet kovassa kierrätyksessä. Judge Dreddin ja Rogue Trooperin peliversiot ovat jo toisella kierroksella, ja kyllä ne sen ansaitsevatkin, kunhan vain mukaan saataisiin alkuperäisten tarinoiden henkeä edes saman verran kuin kuuslankun Nemesis the Warlockissa.

Peleihin sopii sovellettu Murphyn laki 'Mitä parempi aihe sitä suurempi pettymys'. Ideoijat ovat taas kirmanneet läpi sieltä missä aita on matalin tai kokonaan laho. Tuloksena on persoonaton kyhäelmä, jossa juostaan edes takaisin tasamaalla ja välillä vaihdetaan kerrosta hissillä. Eroaa peli sen verran massasta, että sankarin ihonväri on vaihteeksi sininen.

Voivottelut sikseen, on sankarihahmoa sentään yritetty hyödyntää täysipainoisesti. Irokeesitukkaisen mutantin ensimmäisenä hommana on etsiä biosiruille tallennetut aseveljensä Gunner, Bagman ja Helm, toisin sanoen varusteensa. Nu-



Earthia saastuttavat Nortit pyyhkäistään rutiinilla pois tieltä ja sivutyönä ratkotaan yksinkertaisia pähkinöitä, joissa on muutamia nokkeliakin oivalluksia. Esimerkiksi verkkokalvotestin voi näppärästi kiertää irtopäällä.

Sarjakuvan hengen mukaisesti varusteet ovat valppaina, mikä on käytännössä toteutettu siten, että biosirua kuvaava ikoni alkaa vilkkua jos kaveri havaitsee jotain kiinnostavaa. Eiköhän kuitenkin olisi ollut tehokkaampaa pölläyttää puhekupla varusteen kylkeen.

Keskimmäinen puolisko pelistä onkin Space Harrierin tyylistä lentelyä kolmiulotteisesti rullaavan ruutulattian yllä, mikä ei vaikuta erityisen kiinnostavalta.

Aihetta kuvittamaan olisi sopinut paremmin tummasävyinen tausta kuin räikeästi väritetty vessankaakelimaisema. Aivan kohdallaan ei ole sankarin anatomiakaan. Kiväärinperällä ja veitsellä huiskimiset näyttävät hyvältä, mutta kävelytyyli on kuin orankilla ja hyppely kuin selkävikaisella kengurulla. Ja on se kumma, ettei näin hyvä aihe ole inspiroinut kunnon taustamusiikkiin.

Hienoja alku- ja loppustrippejä lukuunottamatta peli ei tee tarpeeksi oikeutta esikuvalleen, mutta on siinä sentään pelattavuutta ja sopiva vaikeustaso. Rahoillensakin tuntee saavansa enemmän vastinetta, kun ohjekirjaseen on painettu kaksi ensimmäistä Rogue Trooper -tarinaa, piirtäjänä mestari Dave Gibbons.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	74
Äänet:	71
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	79
Yleisarvosana:	80

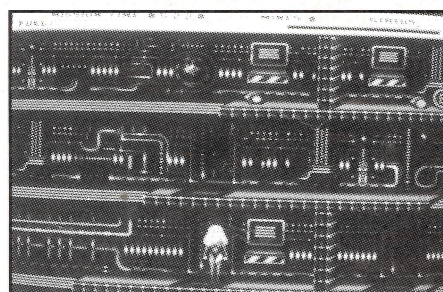
Demonware — Amiga

Final Countdown

Saksalaista perua oleva Final Countdown aiheuttaa melkoisen tyrmistyksen, kun pakkauksen saa revittyä auki: ei lainkaan peliohjeita. Vaikka kuinka pahvilootaa kopeloi, sieltä löytyy ainoastaan kaksi vihkosta, joista ensimmäinen sisältää taustatietoa ja lokikirjan muistiinpanot, toinen on puolestaan Amiga 9000 -tietokoneen ohjekirja. Pelaajan älyä ei ainakaan ole aliarvioitu.

Taustajuoni kertoilee, että maata lähestyvä asteroidi on suurella todennäköisyydellä naamioitu muukalaisalus, jolla on pahat mielessään. Komentaja Laira Tyrik — viehättävä kultakutrinen naishenkilö — kyllästyi jahkailuun ja sädetti itsensä paikan päälle mukanaan kannettava Amiga 9000 -tietokone ja suihkureppu. Varustukseen kuuluvat myös pitkin käytäviä levinneet energiakapselit ja miinat.

FC tuo vahvasti mieleen Impossible



Missionin. Ensinnäkin käsiaseet on jätetty pöytälaatikkoon ja toiseksi päätteiden räpläämisellä on olennainen osuus. A9000:n käyttäminen onkin jotain aivan muuta kuin valikoiden selailua, sillä se matkii DOS-ympäristöä sisältäen tusinan verran komentoja, joita tarvitaan avaruusaluksen keskusyksikön penkomiseen. Aloittelevalle tietokoneenkäyttäjälle peliä ei todellakaan ole tarkoitettu.

Kun sankaritar on oppinut välttämään miinat, robotit, voimakentät ja suihkurepun polttoaineen loppumisen, pahimmaksi ongelmaksi osoittautuu paljastumisen vaara. Tarvitsee vain seisoa vääränlaisen robotin reitillä tai sorkkia väärää tiedostoa, niin seurauksena on yleinen hälytys ja peli on tuota pikaa kerrasta poikki. Vielä en ehtinyt selvittää, onko kyseessä pelin liiallinen vaikeus, vaiko yksi hakkerointihaaste muiden joukossa.

Toimintaseikkailuksi FC on harvinaisen looginen, jopa painovoiman pienuus on otettu huomioon liikkeiden hitaudessa. Valittamista ei ole aluksen yksityiskohtia tulvivissa sisäkaluissakaan, joiden luoma tunnelma on sopivan mystinen. Mainittakoon vielä, että eräät äänitehosteet on napattu suoraan Alienista (lienee tekijöiden suosikki, sillä otuksen suuvärkki on osa Demonwaren logoa).

Harvoin törmää peliin, jossa kaikkea ei ole väännetty rautalangasta, vaan tilaa on jätetty myös kutkuttavalle 'mistä on kysymys' -tunteelle. FC tarjoaa omalaatuisen, älyä rassaavan haasteen, joka saattaisi jopa olla tutustumisen arvoinen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	88
Äänet:	81
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	81

Ubi-Soft — **ST, Amiga**

Ranx



Kenellä on enemmän voimia kuin Teräsmiehellä ja Batmanilla yhteensä, enemmän kovapintaisia juttuja kuin Eddie Murphy kertoo minuutissa ja pienemmät aivot kuin leivänpaahtimella?

RanXeroxilla. Ei sillä kopiokoneella, vaan seitsemän jalkaa pitkällä, vaaleanpunaisella lihalla päällystetyllä robotilla, joka on varustettu myös todella typerällä keskustietokoneella. Ranx käyttää mieluiten aikaansa runtelemalla viattomia (ei nyt aivan) lähimmäisiä, iskemällä tyttöjä ja parantamalla maailmaa omalla persoonallisella tavallaan.

RanXerox on alkujaan italialaisten Tanino Liberatoren ja Stefano Tamburinin luoma sarjakuvahahmo, jota löytyy albumin verran suomeksikin.

Ranx elää Roomassa vääristynyttä aikakautta, jossa psykot, jengit ja huumediilerit rehottavat. Sarjakuva on realistisesti kuvattua aikuissarjakuvaa, jossa paha ei aina saa palkkaansa. Pelissä, joka perustuu yhteen näistä albumeista, on jälleen koko maailma ja samalla Ranxin alaikäinen tyttöystävä, Lubna, pelastettavana. Katuja kävellään vertikaalisesti ja maailma todella elää ympärillä: jo alkuruuduissa mäyräkoira jättää "terveisensä", autot törähtelevät ja jengiläinen käynnistelee moottorisahaansa. Kaikkea vastaantulevaa voi aina tietysti mätkiä, tosin keskustelutekniikalla ja käsikranaateilla pääsee joskus pidemmälle.

Rahaakin tarvitaan, sitä saadaan vaikkapa tyhjentämällä parkkimittareita. Lisäenergiaa tankataan lyhtypylväitä hajottamalla.

Graafisesti peli on näpsäkän näköinen, ja korvaa hellivät samplatut efektit. 90 prosenttia sarjiksen väkivallasta on karsittu, mutta loppuosa riittää ärsyttämään pehmoimpia vanhempia.

Valittamisen aihetta löytyy Ranxin ohjailusta: se pystyy moneen temppuun, ja yleensä ruudulla näkyvä ilmiö ei ole se mitä pelaaja toivoi. Tämä riittää nitistämään terävimmän peli-innon. Toisaalta bonuksena pelin voi tallentaa.

Kaiken kaikkiaan Ranx on onnistunut saavuttamaan sarjakuvan tunnelman, mutta jotakin puuttuu. Tulee mieleen ajatus, että olenhan pelannut tätä samaa ennenkin, tosin erinimisenä ja erivärisessä paketissa. Tällaisenaan Ranx on hyvä yritys, mutta ei erotu massasta. Znort!

Tony Ihander

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	71
Äänet:	80
Pelattavuus:	74
Vetovoima:	65
Yleisarvosana:	68

Disney Software — **ST, Amiga**

Ducktales: The Quest for Gold

Kaikkien tuntema itara Roope-setä seikkailee tietokoneessa nyt ensimmäistä kertaa Tupun, Hupun ja Lupun kera, terästettynä Ducktalesista tutuilla Tepalla ja Heimo Huimalla. Incredible Softwaren Disney-porukan kanssa rustaama peli perustuu nimensä mukaisesti uudemmanpuoleisiin Ankronikka-sarjiksiin ja TV-sarjaan.

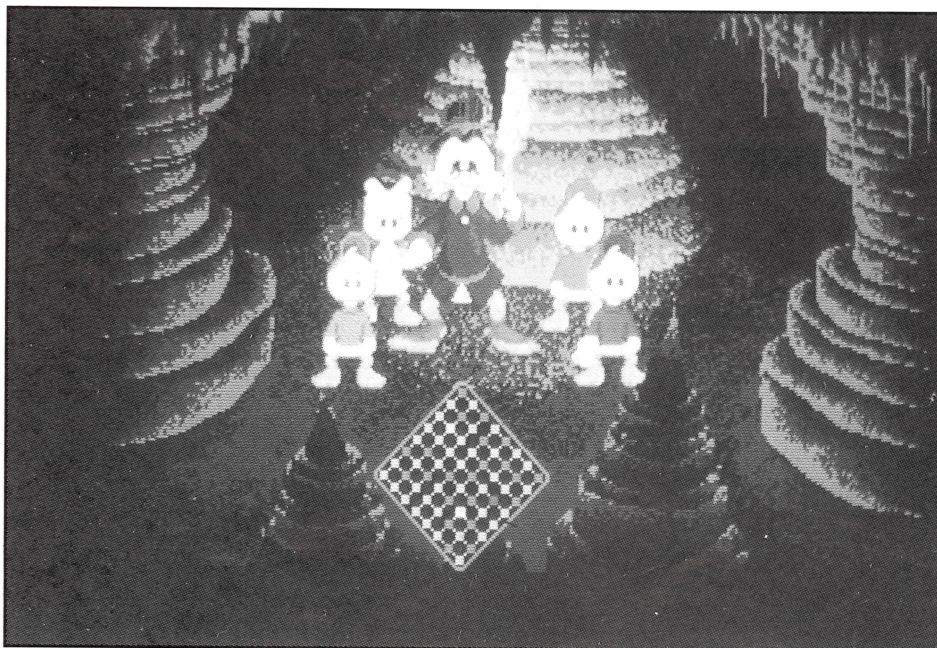
Roope ja KultaInto Pii kilpailevat Dime-lehden julistamasta Vuoden Ankka -tittelistä. Voittaja on se, joka saa 30 päivässä tienatuksi eniten rahaa. Keinoina on osakekeinottelu ja reissaus ympäri maailmaa aarteiden pelissä.

Aluksi valitaan yksi kolmesta vaikeustasosta ja siirrytään Roopen toimistoon, josta pääsee rahasäiliöön pomppimaan arvokkaan rahan löytymisen toivossa, matkaamaan aarteita hakemaan, ja kun rahaa löytyy, investoimaan osakkeisiin.

Pelin tärkein rahansaantikeino on kuitenkin aarteiden etsintä. Ensin valitaan matkakohde maailmankartalta ja siirrytään lento-osuuteen, jossa yritetään päästä Heimo Huiman housuissa perille. Matkalla pitää varoa niin ukkospilviä, puhelinlinjoja, suihkuttavia valaita kuin Karhukoplan kuumailmapallosta tiputtamia alasimia, jääkaappeja ja pianoja(!). Lennetäänpä joskus kilpaa Kulta-Into Piinkin kanssa.

Perillä seikkaillaan paikasta riippuen joko viidakossa, luolissa, tai vuorenrinteellä, tai valokuvataan harvinaisia eläimiä. Viidakossa Tupu, Hupu ja Lupu pomppivat oksia pitkin ja liaaneissa heiluen pantterien ja kuristajakäärmeiden ohi välillä jopa virtahevon selässä.

Luolissa täytyy ehtiä aarteen luo ennen kuin soihtu ehtii sammua. Matkalla kannattaa välttää rotkoon tippumista ja muumioon törmäämistä. Vuorikiipeilyssä



Pelattavuus on kohdallaan, ja oikeat niksit oppii yllättävän nopeasti. Tosin kyllä kontrollin hukkaa täydellisesti, kun ruutua scrollataan. Toiminta on varsin yksinkertaista hyppimisväistelykiipeilyä.

Grafiikka on isokokoista ja melko siistiä lukuunottamatta lento-osuutta, jonka grafiikka ei paljoa päätä heimohuimaa. Valitettavasti monien objektien animoinnissa on tyydytty vain kahteen frameen.

Äänipuolelta löytyy keskinkertaista taustamusiikkia, lurauksia, pörinöitä, kilinöitä ja käteviä digitoituja puheenpätkiä. Soipa alussa piirrossarjan teemamusiikki. Auraalisesti Ducktales on ihan ok ja sitä pelaakin ihan mielikseen jonkun aikaa, mutta siihen kyllästyy helposti ensimmäisen läpipeluun jälkeen. Akkisdiggareidenkin kannattaa testipelata ennen ostopäätöstä.

Mika Meskanen

kolmoset heittelevät kiipeilyköysiä kielekkeille ja etenevät ylös myös luolien kautta. Matkaa ylös yrittävät estää Milla Magia, vihaiset pässit, putoilevat kivet ja persauksiin ritsalla ampuvat karhukoplalaiset.

Poikkeavin ja myös helpoin osuus on valokuvaus. Siinä Tepa yrittää ottaa nopeasti kuvia harvinaisista eläimistä. Mitä erikoisempia eläimiä saa filmille sitä enemmän tulee hynää.

Jokainen osuus on kohtalaisen hyvin toteutettu, mikäli unohdetaan tylsä luolanremppaus. Aku Ankka -filmien mukaisesti toimintaosuuksissa eivät ankat voi tietenkään kuolla, vaikka tippuisivat satoja metrejä vuorenhuipulta tai joutuisivat kuristajakäärmeen käsiteltäväksi.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	83
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	86

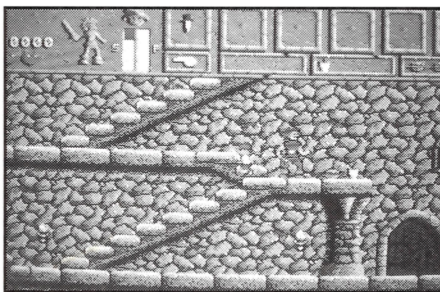
Ubi-Soft — **Amiga, ST, PC**

Tom and the Ghost

Ubi-Soft on silloin tällöin yllättänyt vinhoilla vesselipeleillä. Twinworld esimerkiksi oli yksi parhaita Super Mario Bros. -klooneja pitkiin aikoihin. TATG yrittää ympätä herttaiseen 'hypi, kiipeä, kompastele ja kuole' -kaavaan normaalia enemmän omaperäisyyttä. Pelin nimikkohahmo Tom on sikäli erikoinen, että sitä ohjaillaan epäsuorasti. Varsinaisena pelihahmona on Sir Arrowin haamu, jonka tehtävänä on suojella seitsenvuotiasta naperoa ja samalla selvittää kummituslinnan mysteerit.

Haamusankarin huiskiessa vihollisjoukkoa miekallaan on samalla pidettävä huolta siitä, että Tom pysyy terveenä eikä eksy omille teilleen. Pirtelöillä ja hampurilaisilla ahkerasti ruokittu Tom seuraa valppaasti kannoilla ja tarjoaa apua mörönlahtaukseen moukaroimalla niitä baseball-mailalla. Jos Tom häippäisee haamuja piiloon tai muuten vain uppoutuu ajatuksiinsa, niin tomera puhallus pilliin saa liikettä kinttuihin. Tavallista hirmuisemman hirmun saadessa Tomin täysin pois tolaltaan häntä voi tyynnytellä pehmoisella teddykarhulla.

Idea kuulostaa hauskalta, mutta käytännön toteutus on jälleen kerran hyvä esimerkki siitä, että jos jokin voi mennä pieleen, se myös menee pieleen pahimmalla mahdollisella tavalla. Komentovalikon aktivoiminen painamalla kahdesti tulitusnäppäintä aiheuttaa loputtomasti hämmennystä ja sählinkiä sankarin tehdessä toistuvasti juuri sitä mitä sen ei pitäisi. Pitäisi melkein palkata pikkupiru olkapäälle kuiskimaan, että älä tomppeli tao sitä tulitusnäppäintä, se nähkääs aktivoi valikon. Vaikka sankarin pitkän totuttelun jälkeen saisikin tottelemaan, tahmean kankeat liikkeet eivät pahemmin pelitunnelmaa ylevöitä.



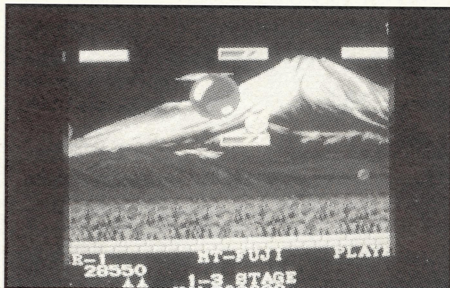
Kun käytännön ongelmien päälle vielä lisätään tukkuhintaan ylijäämävarastosta haalittua ideankierrätysmateriaalia, niin ei ihme että nukkumatti heittää unihiekkaa lerppuluomien ylle. Huonon pelattavuuden lisäksi grafiikan ja musiikin yhdentekevyys viittaisi huolestuttavasti siihen suuntaan, että tälläkin pelitalolla alkaa olla ankara pula alansa hallitsevista pelintekijöistä.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	69
Äänet:	70
Pelattavuus:	65
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	64

Ocean | ST, Amiga, C64

Pang



Pang ei todellakaan ole turhalla monimutkaisuudella pilattu peli. Pieni mies (tai kaksi) seisoo ruudun alaosassa ja hajottaa pomppivia palloja. Pallot pilkkoutuvat pienempiin ja pienempiin osasiin, ja mitä pienempi pallo on, sen matalammalle se pomppaa. Koosta riippumatta pallo kuin pallo osuessaan tappaa.

Kypäräpäinen pikkumies ei voi hyppiä eikä ampua sivuilleen. Perusaseena on harppuuna, joka hetkeksi muodostaa EsTeen pallon tielle. Harppuunaa löytyy myös tupla- ja supermallina, joista edellinen sallii kahden harppuunan laukauksen, ja toinen muodostaa pitkäkestoisen aidan.

Vulkaaniohjus toimii kuin pyssy. Muihin kerättäviin bonuksiin kuuluu hetkellinen voittamattomuus, dynamiitti joka pilkkoo jokaisen pallon pienimpiin osasiinsa (käyttöä ei siis suositella) sekä hidastus- ja pysäytyskellot. Eri aseiden ominaisuuksien vuoksi joutuu Pangissa käyttämään aivojaankin, mikä on ihan kivaa eikä edes satu. Lisäapua tahi harmia saa kentällä mökeltävistä eläimistä, mikä jääkiekon ystäviä ilahduttaa.

Kolikkopelin näin Lontoossa, ja mikäli muistikuvani eivät valehtele kopioi kotiversio sen pienintä pikseliä myöten, ja mikä tärkeintä, myös pelattavuutta unohtamatta. Ainoa lapsus suunnittelussa on kentän aloittaminen alusta kuoleman koittaessa, ja varsinkin kahden pelaajan simultaanipelissä yksikin kuolema riittää.

Pang kuuluu sarjaan "tehokkaan hauskat simppelipelit" ja on sellaisena parhaasta päästä.

Nnirvi

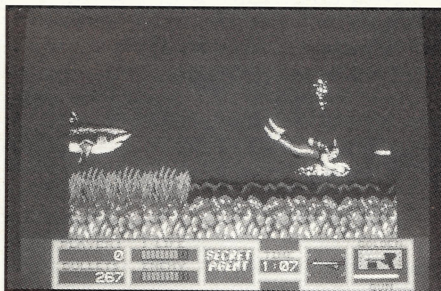
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	82
Pelattavuus:	94
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	90

Ocean | ST, Amiga, C64

Sly Spy — Secret Agent

Kun mikropelifirma tekee lisenssisopimuksen kolikkopelivalmistajan kanssa, tämä ilmeisesti sitoutuu kääntämään muitakin pelejä kuin parhaimpia. Siksi omituisia yrityksiä on tullut nähtyä. Sly Spy on yksi näistä: siinä ei ole yksinkertaisesti mitään uutta.

Enemmän kuin vähän Bondahtava SS-SA koostuu 9 tasosta. Laskuvarjohypyssä ammuskellaan valtavaa laumaa muita hyppääjiä, sitten tulee pitkä sarja horisontaalisesti scrollaavia osioita, joissa edetään milloin jalan, milloin jollain kulkuneuvolla.



Kyllä taas tulee musta mieli. Kaikki peliosiot toistavat samaa kaavaa riippumatta scrollauksen suunnasta tai grafiikoista. "Nerokas" ohjelmointi varmistaa, ettei herra Sylvester "Sly" Spyn kankealla liikehdinnällä voi selvitä hengissä esimerkiksi kahdesta kranaatinheittäjästä, jotka yhtäaikaa ammuskelijoiden kanssa antavat palaa.

Software Creations emuloi hienosti Tiertexiä saaden aikaan hidasta, kankeaa ja pystysuuntaan venytettyä grafiikkaa oudolla paletilla. Normaalisti korkeatasoiselta käännösvääntäjältä Oceanilta Sly Spy on täysi välityö.

Nnirvi

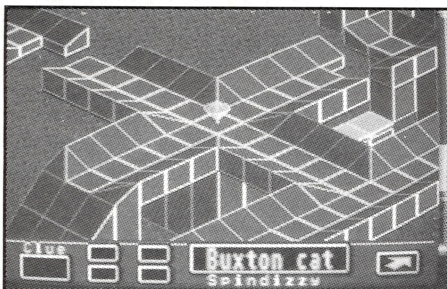
Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	75
Äänet:	70
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	69

Electric Dreams | Amiga, ST

Spindizzy Worlds

Kuusnelosen alkuperäinen Spindizzy oli niitä pelejä, joiden kimpussa tuli urakoitua enemmän kuin olisi terveellistä. Kyseinen Marble Madnessiin perustuva hyrränvierittely kehitti alkuperäistä ideaa niin pitkälle kuin se yleensä on mahdollista. Niinpä onkin mielenkiintoista nähdä, miten idea on onnistuttu teleporttaamaan Amiga-aikaan.

Sulavaa vieritystä lukuunottamatta Spindizzy Worlds sisältää yllättävän vähän uutta ilmettä. Vanhat tutut rampeilla ja kaukaloissa ajelut, vipujen naksauttelut, hissit ja trampoliinit on otettu mukaan sellaisenaan. Myöskään ei ole unohdettu karttaa eikä mahdollisuutta tutkailla kolmiulotteista maastoa neljästä ilmansuunnasta. Aikarajan ja sen korvik-



keet olisi minun puolestani saanut unohtaa. Huolestuttavasti hupeneva polttoaine ja joillain tasoilla tiukasti tikittävä sekunttikello ovat aivan turhaa kiusaa.

Eniten eroa alkuperäiseen on pelin rakenteessa. Alunperin valittavana oli neljä reittiä, ja koko peli oli yksi iso kokonaisuus. SW:ssä on puolestaan kokonainen rypäle maailmoja, joita voi pelailla suhteellisen vapaassa järjestyksessä. Mukana on myös muutamasta planeetasta koostuva harjoittelu-universumi.

Enintään viidestätoista peräkkäin ketjutetusta tasosta koostuvissa maailmoissa on yleensä tietty teema, kuten pyramidi, saaristo ja jää. Ehdottomasti hauskinta on mäkiin, hyppyreihin ja kouruihin perustuvissa kentissä hurjastelu. Valitettavan monet ovat kuitenkin tarkkuustyötä vaativaa nypläämistä, joka saattaa käydä heikkohermoisemman luonnolle. Herkästi liikkuvan ja vaikeasti pysäytettävän hyrrän ohjailu vaatii huippuunsa hiottua tikunkäsittelyä, mikäli haluaa välttää katatonisen lihaskrampin aiheuttaman jännetuppitulehduksen.

Suunnilleen puolet kentistä pystyy jotenkin selvittämään, loput onkin suunniteltu siriuslaisia markkinoita silmälläpitäen. Onneksi pelissä on sentään tallennusmahdollisuus, minkä ansiosta huippuvaikeatkin kentät jaksaa hieroa läpi, jos kärsivällisyys riittää.

Puhdasoppisten taitopelien kategoriassa Spindizzyn ainutlaatuinen magia on omaa luokkaansa, mutta korostan: Mämmikourat älkööt vaivautuko.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	82
Äänet:	80
Pelattavuus:	88
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	89

Millennium — Amiga, ST

James Pond

Vedenalainen agentti James Pond: hän on peloton, hän on älykäs ja ennen muuta hän on otsoniystävällinen. Tämä James ei ajelekaan kalliilla avoautolla eikä vikittele kauniita vaaleaverikköitä. Hän kun sattuu olemaan kala.

Herttaisen eväkkään työsarkana on kaksitoista ekohenkisesti värittynyttä tehtävää, jotka ovat tutunoloisesti nimettyjä: Licence To Bubble, From Sellafield With Love, A View To A Spill ja niin poispäin. Mahtaako moinen mennä valppaiden lisenssinvartijoiden ohi, vai joutuuko taas yksi pelitalo kaivamaan kuvettaan oikeussalissa?

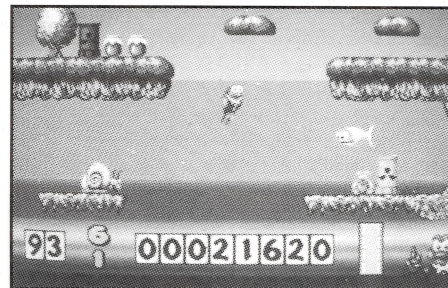
Agenttiaiheisuus tyssää nimillä leikkimiseen ja reippaan bondikkaaseen soundtrackiin. Pelin voisi melkein lokeroida hypi ja ammu -pelien ryhmään, jos sankari ei etenisi uimalla ja pyssyn sijaan käyttelisi Bubble Bobblesta lainattua kuplanpuhallustekniikkaa.

Kirkasvärisen, sympaattisen, sulavaliikkeisen ja muutenkin tyylipuhtaasti pehmoilevan toteutuksen lisäksi James Pondin valttina on vesielementtiin sijoittuvien tehtävien kekseliäs variointi. Esimerkiksi ensimmäisessä kentässä on vapautettava ravut ennen kuin pyytäjät käyvät noutamassa saaliinsa, toisessa opastetaan kaloja turvaan Sellafieldistä dumpattujen ydinjätteiden luota ja kolmannessa räjäytetään öljynporauslautta.

James Pond onnistuu siinä, missä Rainbow Warrior töpeksi pahemman kerran, siis esittelemään varjele vesistöjämme -tyylisiä ekoaatteita hienovaraisesti kieli poskella. Sankarihahmon meriitit eivät aivan riitä klassikkomatrikkeliin Bubin ja Bobin, Quiffyn sekä Kiwin rinnalle. Lajityypin vakiokuviot, kuten salaiset onkalot ja oikotiet ovat hyvin edustettuna, mutta jotenkin ideoiden jippoiluista puuttuvat ne yksi tai tai kaksi koukkua, jotka erottavat megapelit massasta.

Vähän sieltä sun täältä lainailemalla James Pond yrittää vakuuttaa ja viihdyttää siinä kohtuullisesti onnistuen. Ainakin se päihittää selvästi Cloud Kingdomsin ja Kid Glovesin, Millenniumin edelliset yritelmät söpöilyn vaikealla saralla.

Jukka Tapanimäki



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	83
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	84

Rainbow Arts — Amiga, ST

Apprentice

Poistukaa välittömästi koteihinne, sulkekaa ovet ja ikkunat sekä kuunnelkaa radiosta ohjeita tasatunnein. Ilkeä Mariomies on vallannut kaupungin. Ei sillä kyllä juonen kanssa ollut mitään tekemistä, mutta tunnelmia se kylläkin kuvastaa, kun eteen osuu ties kuinka mones kopio Mario Brosista. Lakitupa ei sentään tällä kertaa uhkaa, sillä ei perusideasta ole jäljellä muuta kuin selkäytimessä kutittava tuttuuden tunne.

Ideana on yksinkertaisesta viipeltää kentän päästä päähän ja keräillä matkan varrella hedelmä- ynnä muita bonuksia sekä ennen muuta viimeiseen oveen sopiva avain. Peli alkaa kovin väkivallattomasti, sillä sankarilla ei ole käytössä ensimmäistäkään asetta. Putiikeista tosin saa myöhemmin haalittua esimerkiksi aikapommeja, joilla voi mösäytellä ilmaan siilejä ja muita sööttejä mönkiäisiä. Mutta älkää lapset kokeilko sitä kotipiirissä, sillä siili on rauhoitettu eläin.

Alkupään kentät ovat niin ankeita, että on pakko tarkistaa almanakasta mitä vuosikymmentä eletään, mutta myöhemmin peli muuttuu lupaavammin Mariohenkiseksi. Ainakin suunnittelijat ovat tajunneet, ettei kaikkea tarvitse aina pakkosyöttää, vaan voi jättää myös pelaa-

jan harkittavaksi, koluaako kentän läpikotaisin vai suunnistaako suoraan ovelle.

Eniten toivomisen varaa on grafiikan suunnitelleen pikseliniekan taidoissa. Tyylin toki pitääkin olla lapsellinen, mutta sameansinisestä, myrkynvihreästä ja karamellinpunaisesta sotkettu väripaletti sattuu silmiin ja sankari on hengettömästi piirretty töpöjalka, jota ei ole edes animoitu kunnolla. Leppoisat taustapimputukset sopivat peliin mainiosti ja sounddeissakaan ei ole moittimista, varsinkin alkumusiikissa ne ovat todella kirkkaat.

Onhan näitä jo nähty, mutta ei pettämätön kaava muuksi muutu, vaikka sen kaulisi kuinka moneen kertaan.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	71
Äänet:	82
Pelattavuus:	88
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	81

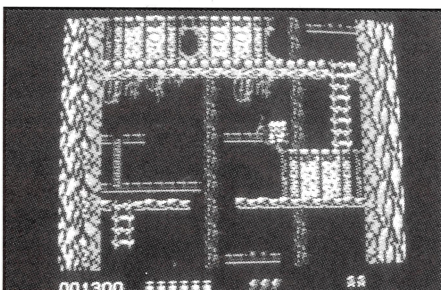
MicroProse — C64, Amiga, Atari ST

Rick Dangerous 2

No niin, tätä ei tietysti voitu välttää: Rick D. seikkailee jälleen! Ensimmäinen osa Rickin seikkailuista oli aivan mukava, vaikkei kovin monipuolinen peli. Kohtuullisen menestyksen myötä jatko-osa on viimein valmistunut, mutta onko odotus ollut vaivan arvoista? Repeävätkö Rickin verkkarit julkisella paikalla ja joutuuko hän kansallisen häpeänkohteeksi? Päätimme ottaa selvää.

Rickin seikkailut jakautuvat pelissä viiteen kokonaisuuteen, joista jokaista voi pelata erikseen, poikkeuksena ainoastaan viimeinen taso,jota vartioi painonvartijoiden ykköskohde, The Fat Man (Nagasakiin pudotettu atomipommi oli saman niminen!). Jokaisen tason jälkeen pelaaja palkitaan ylimääräisellä elämällä ja asevaraston täydentämisellä.

Idea on sama kuin ennenkin: ratkaista yksittäiset ongelmat, jotka estävät Rickin seikkailun jatkumisen. Ongelmat



ovat nyt kuitenkin hieman kehitellympiä ja erilaisia käsiteltäviä vipuja on huomattavasti enemmän kuin ensimmäisessä osassa, mikä yksistään tekee jo jatko-osan pelaamisen arvoiseksi.

Rick liikkuu tosi mainiosti ja reagoi hyvin pelaajan ohjausliikkeisiin, joten pelattavuudesta ei peliä voi ainakaan moittia. Taustat ja animaatio on kaikessa yksinkertaisuudessaan toimivaa, vaikka onhan parin tason taustoihin kiinnitetty enemmän huomiota (viimeinen osuus sisältää tavallista enemmän pieniä graafisia vitsejä). Peli myös vaikenee sopivasti, vaikka yleisesti ottaen ongelmat ovat tehty liian helposti ratkaistaviksi. Eipä silti, kyllä helpohkoja pelejä on hauska pelata aina välillä.

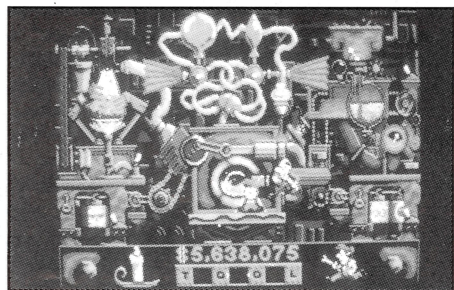
Rickin ei tarvitse hävetä omaa olemassa oloaan, mistä pitää huolen hyvä suunnittelu ja vanhan idean onnistunut uuskäyttö. On vaikeampaa arvioida kuinka kauan kiinnostus peliä kohtaan pysyy yllä, ottaen huomioon pelin helppouden, mutta ohjelmointituotteena RD 2 on ainakin esikuvansa veroinen. Ei lisäosien tekemisessä ole mitään perusteellisen väärää, kunhan vain ohjelmistotalot muistaisivat muuttaa jokaisella kertaa muutakin kuin vain pakkausta. Eivätkä Rickin verkkarit edes repeytyneet.

Samu Mielonen

Testattu:	C64
Grafiikka:	83
Äänet:	76
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	82
Yleisarvosana:	85

Lucasfilm — PC, Amiga

Night Shift



Niinpä sitä Lucasfilmkin kokeilee kuuluisia kynsiään toimintapelien 'kiehtovassa' maailmassa työväestön sortoa heijastavalla Night Shiftillään.

Tarkoitus on rakentaa Lucasfilm-leluja (Industrial Might & Logic, hohoho!) pomppimalla valtavan suuren lelunvalmistuskoneen uumenissa ja vääntämällä vipuja, potkimalla sähköpistokkeita ja muuta. Myöhemmin mukaan tulee typeriä olioita, jotka tekevät parhaansa sotkeakseen asiat. Kysymys ei ole firman johtoportaasta, niin kuin saattaisi luulla, vaan tuhoeläimistä. Ennen vuoroa annetaan kiintiö, jonka täyttämättä jättäminen palkitaan potkuilla.

Lucasfilmin lentosimut ja seikkailupelit ovat alansa huippua, tämä yritys toimintapelimaailmaan sen sijaan on tyhmä. Pääosin pelissä pompitaan ison koneen alapäästä yläpäähän ja yritetään keksiä, mitä oikein pitäisi tehdä.

Grafiikka on joka versiossa onnistunutta eikä hahmon liikkeissäkään ole valittamista. Yhden käyttötavan Night Shiftille olen keksinyt: jos on tasapainoinen, rauhallinen yksilö, niin Night Shiftiä pelaamalla voi hankkia yhtä edustavan stressin kuin naapuritalon markkinointipäälliköllä.

Nnirvi

Testattu:	PC, Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	85
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	69

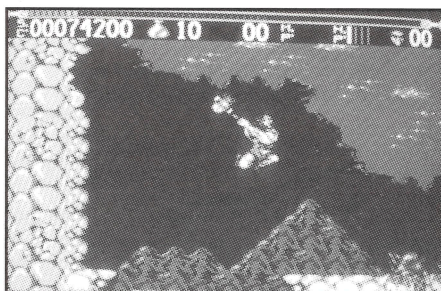
Core Design Ltd	Amiga, ST

Torvak the Warrior

Pikkurillin kokoinen, itsensä kokoista lyöntivälinettä roikottava muskelimöykky löytyy pelien conanisoidun kliseeraamatun sivulta yksi. Nimellä ei ole väliä, kunhan takaliitteenä on 'The Warrior' tai 'The Barbarian'. Pikselilootaan manaamisen syynä on yleensä jokin hirmu kauhea onnettomuus, kuten suloisten kotikontujen ylle langennut epätoivon varjo inhan Necromancerin rellestäessä vapaana 600 ruudun kokoisessa epätodellisuudessa.

Pakkauksen takakannen väkisin väännetty feature-lista kertoo pelistä kaiken. Viiteen kohtaan on kelpuutettu esimerkiksi maininta, että aarteista saa lisäpisteitä. Muutama ase ja vähän magiaa bonuksena, siinä olikin pelin koko anti.

Torvakissa on täsmälleen sama vika kuin Dynamite Duxin käännöksessä, joka muistaakseni oli myös Coren käsialaa. Vihollisen lähestyessä on ensinnäkin otettava reilusti ennakkoa, jotta pikkumacho ehtii reagoida napin painallukseen, ja lisäksi on huomioitava aseen heilauttamiseen kuluva aika. Sitten loikataan pikaisesti karkuun, jotta ehtisi valmistella seuraavaa iskua. Monenlaisiin ääliömäisiin ratkaisuihin on tullut törmänneeksi, mutta tämä on yliveto.



Entä mitä järkeä on siinä, että maassa luikertava mittarimato on tappava vastus tuhat kertaa massiivisemmalle barbaarille? Kovin rohkaisevaa ei ole sekään, että tappotehossa ei ole havaittavista mitään kehitystä, vaikka ase vaihtuu kirvestä miekkaan, miekasta moukariin ja niin poispäin. Magialla vihulaiset sentään kylmenevät joutuisampaan tahtiin.

Pikkunäppärä, mutta haalean oloinen standarditaiteilu sekä taustalla uikuttava supermarkettipimputus luovat niin persoonattoman tunnelman, että vallan itkettää. Kaiken ruikutuksen lomassa todettakoon, että TTW on kehno muttei kehnoimmasta päästä. Hieman luistavammalla ohjauksella siitä olisi saanut peräti kelvollisen perusröpellyksen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	79
Äänet:	65
Pelattavuus:	67
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	69

Psyclapse	Amiga, ST

Spellbound

Haltiaveljekset Sortice ja Cerorapp ovat pahalla tuulella, sillä juuri kun oppi-isä Poinat oli kertomaisillaan, miten saadaan rahaa, ystäviä, vaikutusvaltaa ja kissa, eli miten tullaan oikeaksi velhoksi, niin mokoma antoi kaapata itsensä manalaan. Noutamaan olisi lähdettävä, yksin tai pareittain.

Kaksinpeliä ja irtonaista taustatarinaa lukuunottamatta Spellbound ei onnistu erottumaan keskimääräisistä hyppelyistä ja keräilyistä. Vaakavieritykseen rajoittuneessa maisemassa siirtyillään hisseillä tasolta toiselle, availlaan arkkuja avaimilla, keräillään kääröistä magiaa ja rohmutaan tarvekaluja. Tylsänpuoleista vihollislaumaa kivitetään kuoliaaksi, pistetään liekkiä kytemään ja muuta sen tapaista.

Periaatteessa sisältöä on mukavasti, mutta pelimekaniikassa on Spellboundin suurin heikkous. Eteneminen on laimeaa nyhjäämistä, kun tämäntyylinen peli vaatisi vauhtia ja viskettä. Liikkuminen on liiaksi sidottu hisseihin, joiden päältä ei edes pääse hyppäämään. Mukana pitäisi olla enemmän kunnon pomppukaaria, kiipeilyä ja muuta nuohoamista sen sijaan, että vipellettäisiin edes takaisin yksitoikkoisia tasanteita pitkin.



Magian käyttö lisää kiinnostavuutta vain pari piirua, sillä levitointia lukuunottamatta loitsut vaikuttavat lähinnä ammusten laatuun. Aika ihmeellistä on sekin, että jos yrittää tiettyä taikaa puutteellisilla voimilla, niin sankaria rangaistaan, vaikka taikoihin vaadittavia mittarilukemia ei ole kerrottu missään.

Pelin onnistunein osa on taustataide, mutta se on paikoitellen liian sekavaa, jotta pienet pelihahmot erottuisivat kunnolla. Efekti- ja musiikkipuolessakin on pieniä ongelmia, joka kuuluu äänten vaimeutena ja säröisyytenä.

Yksinpelinä Spellbound on tylsähkö. Ohjekirjasessakin on suositus, että peli on parhaimmillaan, kun manalaan suuntaavat kummatkin haltiaveljekset sopuisana tiiminä.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	70
Pelattavuus:	76
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	73

New World Computing/U.S. Gold — C64

King's Bounty

New World Computing tuntuu panostavan aika suuresti rooli- ja strategiapelien alueelle. Aiempia yritelmiä tällä alueella ovat olleet muun muuassa Might and Magic I ja II. Ja nyt on sitten New Worldin meriittilistaa lisätty uudella pelillä King's Bounty, joka tuntuu usean pelityypin risteytykseltä. Kuitenkin vaikutteet ovat suurimmat fantasiaroolipeleistä ja strategiapeleistä. Ja soppa pelaa kuin lautapeli.

Pelin sankari on viettänyt ilmeisesti liikaa aikaa maan alla, koska palatessaan luolia puhdistamasta hän havaitsee maanpäällisen tilanteen riistäytyneen käsistä. Suurrikolliset ova varastaneet kuningas Maximuksen Järjestyksen Valtikan, ja jos sitä ei saada pian takaisin, johtaa se Maximuksen kuolemaan ja maan syöksymiseen Kaaoksen valtaan.

Rikolliset ovat piilottaneet valtikan jonnekin neljän valtakunnanosan alueelle ja pistäneet kartan 25 osaan. Ja tietysti



vielä jakaneet palaset keskenään, kuten kunnon rikolliset aina. Ainoa mikä on tehtävissä kuningaskunnan pelastamiseksi, on värvätä joukkio lohikäärmeitä, jousimiehiä, haltioita, örkkejä ja muita valtakunnan asukkeja armeijaksi, ja suostutella rikollisia yksi kerrallaan luopumaan kartanpalasistaan.

Rikolliset ja muut vihollisarmeijat kohtaavat näytön kokoisella taistelukenttäpelialueella joukkoja liikutellen, ja kun niistä on selvitty, voi jatkaa vaeltelua suurella kartalla.

Pelistä löytyy neljä pelihahmoa (ritari, paladiini, barbaari ja velhotar) ja neljä vaikeustasoa, joiden eroina on käytettävissä olevien päivien määrä. Aina muutaman rikollisen vangittuaan voi mennä pyytämään kuninkaalta palkkion lisäksi ylennystä, jonka jälkeen on taas helpompi jatkaa peliä, koska käyttöönsä saa suuremman armeijan ja enemmän rahaa loitsuvoiman kasvamisen lisäksi.

Se mihin King's Bounty kompastuu, on syvyys — sitä ei löydy edes yhtä paljon kuin firman aiemmista peleistä. Itse asiassa, King's Bounty on mahdollista pelata muutamassa päivässä läpi, jopa vaikeimmalla tasolla joka on pelin mukaan ehkä mahdoton. Onneksi sentään hahmovalinta ja maan suuri satunnaiselementti antavat vaihtelua.

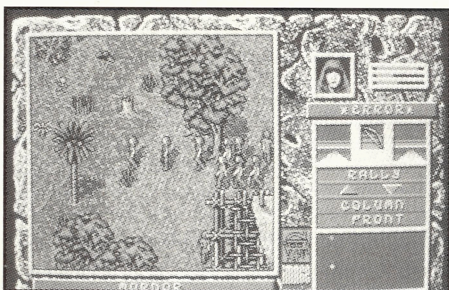
Grafiikka on kaunista, pelattavuus yksinkertainen ja nopea verrattuna kunnon strategiapeleihin, ja useimmat taistelut ovat ohi parin minuutin sisällä. King's Bounty on mainio valinta ensimmäiseksi strategiapeliksi.

Jouni Mannonen

Testattu:	C64
Grafiikka:	82
Käyttöliittymä:	76
Uskottavuus:	61
Kiinnostavuus:	72
Yleisarvosana:	73

PSS — Amiga, ST

Battle Master



Olipa kerran maaginen maailma, jossa örkit, haltiat, kääpiöt ja ihmiset aikansa kuluksi lahtasivat toisiaan. Profetian mukaan koittaisi kuitenkin aika, jolloin kansan syvistä riveistä nousisi ilonpilaaja, joka toisi rauhan ja takoisi miekat auroiksi (lahdaten siinä sivussa suurimman osan väestöstä). Kuulostaako tutulta, jos ei, niin kehotan kääntymään perheen kallonkutistajan puoleen.

Battle Master on Faery Tale -tyyppinen rooliseikkailu, jossa pelaajalla on kuitenkin paljon enemmän vaihtoehtoja mitä roolimalleihin tulee — hän voi olla mitä humanoidirotua tahansa (örkit ovat todella kauniita), ja ammattikuntiakin riittää kauppiaasta velhoon (zap). Lisäksi pelaajan roolihahmon matkassa voi olla joukko apureita, jotka jousillaan tai taikasauvoillaan pitävät vihamieliset vihulaiset loitolla.

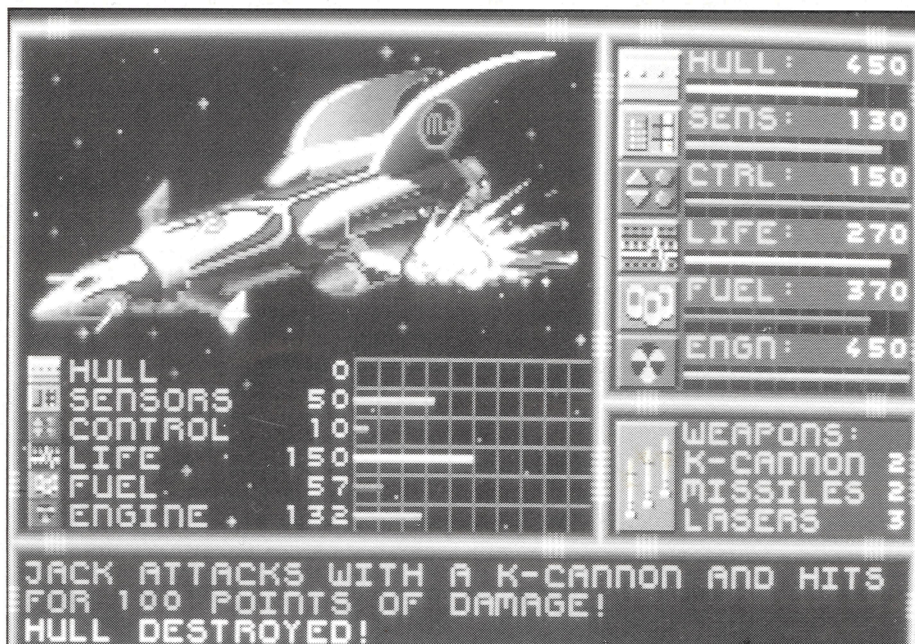
Battle Masterilla on siis kaikki ainekset todelliseksi roolipeliklassikoksi, semminkin kun grafiikka on ihan kelvollista, mitä nyt pätkii välillä ja sitä rataa. Pelissä olisi kuitenkin ollut vielä viimeistelemisen varaa, sillä nyt esimerkiksi taisteluista ei saa minkäänlaista kunnon tilannetietoa ennen kuin vastustaja tai pelaaja pöllähtää olemattomiin. Sama pätee moniin muihin asioihin, jotka tuntuvat tapahtuvan kuin puoliksi itsestään. Joissakin paikoissa salakuopat voivat jopa sulkea ainoan etenemistien ja sitä rataa.

Jyrki J. J. Kasvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	89
Äänet:	60
Pelattavuus:	73
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	80

SSI/U.S. Gold | PC (C64, Amiga tulossa)

Buck Rogers — Countdown to Doomsday



Maapallo on rappiolla. Mitä saasteet ja ylikansoitus eivät ole tuhonneet, sen Russo-American Mercantile eli RAM yrittää lopettaa. Vain Buck Rogersin johtama New Earth Organization seisoo tuhon välissä.

Buck Rogers perustuu TSR:n uuteen roolipeliin SSI:n tietokonenäkemyksenä. Ensimmäisenä iskee päin näköä ruutukaupalla erilaisia kykyjä, joihin pitää sijoittaa pisteitä. Manuaali kannattaa tavata, sillä osa taidoista on elintärkeitä, osaa ei tämä peli käytä koskaan ja osaa kerran kaksi. Muutama rotu löytyy, ja nämä voivat sitten ryhtyä sotureiksi, piloteiksi, insinööreiksi, lääkintähenkilökunnaksi ja rosmoiksi.

Karkeasti ottaen Buck Rogers on kopio AD&D-peleistä. Samalla lailla rymytään pääasiassa 3D-käytävissä välillä liikaa, välillä liian vähän taistellen. Mies miestä vastaan -rähinä on suora klooni AD&D-peleistä, eroina nollapainovoimasta sakotus avaruudessa sekä taistelun painottuminen suuremman kantomatkan omaaviin aseisiin. Tai'at korvaa valikoima kranaatteja.

SciFi-pelistä kun on kysymys, myös avaruusalukset ottavat yhteen. Tämä onkin heikoin linkki koko pelissä. Vihollisalusta ei tietysti koskaan näy, eli vaihtoehdot supistuvat välimatkan kuromiseen-lisäämiseen, ammuskeluun ja tarpeeksi lähellä törmäys-valtausoptioihin. Huomattavasti taktisempi ote olisi ollut suotava. Tosin mikään kiperä propleemikimara ei BR muutenkaan ole.

Graafiset erot PC:n ja C-64:n välillä eivät vaikuta pelattavuuteen, kuusnelkussa on tietysti sitä tuttua levyn kääntelyä.

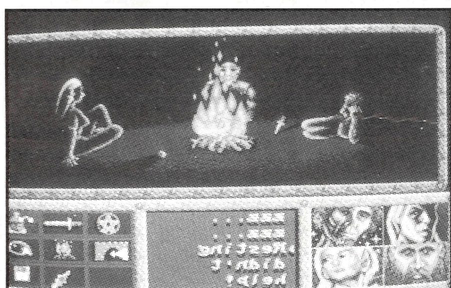
Buck Rogersia pelaa ihan mielikseen, mutta tämmöinen saman pelin julkaisu eri nimellä alkaa tympiä, varsinkin kun systeemiä ei viitsitä edes merkittävästi parantaa.

Nnirvi

Testattu:	PC-VGA, C64
Toteutus:	80
Systeemi:	80
Taistelu:	80
Pelattavuus:	86
Yleisarvosana:	**80**

Thalion | Amiga, ST

Dragonflight



Mitä on tapahtunut vanhalle kunnon magialle? Joko yli-innokkaat seikkailijat ovat metsästäneet lohikäärmeet sukupuuttoon? Näistä kahdesta arvoituksesta alkaa seikkailu Dragonflightissa, joka edustaa saksalaista näkemystä Ultimoiden tyyppisestä roolipelaamisesta.

Seikkailijoina on neljän tyypin perusjengi, johon kuuluu edustaja ihmis-, haltija-, kääpiö- ja velhokunnasta. Eränkäynnin ja örkinlistimisen tantereena oleva maailma on jaettu osiin tutulla kaavalla. Tarvikkeiden ja tietojen lähteinä ovat lintuperspektiivistä yksityiskohtaisesti kuvatut kaupungit ja muut keskukset, jotka saattavat levittäytyä hyvinkin laajalle alueelle. Ulkopuolisessa maailmassa on käytetty laajempaa mittakaavaa ja maanalaisissa holveissa kolmiulotteista perspektiiviä hieman Dungeon Masterin tyyliin, tosin ei läheskään yhtä hyvin toteutettuna.

Suurin ero Ultimaan on taistelusysteemissä, mikä onkin pelin epäonnistunein osa. Idea sinänsä on erikoinen. Oma ryhmä ja päälle rynnistävä hirviölauma on kuvattu animoituina hahmoina sivulta, sijoittuminen syvyyssuunnassa selviää puolestaan kuvan ylänurkassa olevasta pienestä ruutukaaviosta. Perustavin mokaus on siinä, että örkin kimppuun voi hyökätä vain edestä tai takaa ja liikkuminen on rajoitettu neljään suuntaan. Kun tantereetkin ovat samaa tylsää tasamaata, niin tappeleminen alkaa tuota pikaa käydä puuduttavaksi.

Hiiriohjatussa käyttäjäliitynnässä ei ole valittamista, paitsi että ryhmää kuvaava läntti saisi liikkua kerralla edes oman mittansa, ettei tarvitsisi hakata hiirennappulaa sormenpää valkoisena. Pitemmän päälle alkaa puuduttaa myös asukkaiden puheliaisuus, nimittäin varsin usein joutuu lukemaan pari ruudullista turhaa tekstiä.

Laajuutta pelin maailmassa riittää sekä vaaka- että syvyyssuunnassa: kaksitoista laajaa kaupunkia, kymmenkunta neljätoistakerroksista tyrmää ja loputon määrä erämaita. Käyttöesineitä löytyy satamäärin, mutta vihollis- ja magiavali-

koimaa saisi olla enemmän, myöskin taikasysteemissä voisi olla muutakin jujua kuin kääröjen lukeminen.

Ohjekirjanen on siitä harvinainen, että se on kokonaan värillinen ja vieläpä kuvitettu keskitasoa paremmalla sarjakuvatyylillä. Tosin ei ole kovin reilua, että ohjeiden alussa suositellaan 38 sivua pitkän johdannon lukemista, mutta toisaalta rcolipelien luonteeseen kuuluu, ettei kaikkea tyrkytetä tarjottimella.

Dragonflightin suunnittelijat olisivat saaneet opiskella Ultimansa tarkemmin, mutta pienistä mokista ja lievän pinnallisesta ensivaikutelmasta huolimatta peli tarjoaa tuhdin välipalan, johon voi upottaa hampaansa ikeniä myöten.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Toteutus:	83
Systeemi:	80
Taistelu:	80
Pelattavuus:	78
Yleisarvosana:	82

Electronic Arts — PC

Hard Nova



Otetaan yksi avaruusalus, siihen eri taitoja omaava eri roduista koostuva miehistö, tapellaan avaruudessa ja planeettojen pinnalla, salakuljetetaan sitä sun tätä, pelastetaan siinä sivussa muutama tähtijärjestelmä — ei kai ala kuulostaa tutulta??? Asialla on jälleen kerran EOA, jonka tuotelistoilta löytyvät myös Sentinel Worlds ja sekä Star Flight plus jatko-osa.

Kyseessä on siis jälleen kerran avaruusroolipeli, jonka ainoana varsinaisena uutuutena on planeettojen pinnalla lenteleminen aluksella, josta loppuu polttoaine alta aikayksikön. Kaikeksi onneksi kiertoradalla piipahtaminen tankkaa aluksen säiliöt... Jopa grafiikka nytkähtelee totuttuun tapaan, tai sitten alla on liian nopea kone, ja peli etenee kuolettavan vauhdikkaasti. Jos peli tuntuu tutunomaiselta, se johtuu siitä, että asialla on Sentinel Worldsin tekijäryhmä.

Toki Hard Novassa on myös kehujen arvoisia yksityiskohtia. Se tarjoaa esimerkiksi mahdollisuuden harjoitella televisio-areenalla heppoisia vastustajia vastaan, ja palkkiot voi käyttää miehistönsä ja aluksensa varustamiseen. Aluksesta löytyy myös tietokanta, joka osaa kertoa myös sellaisia asioita, joita pelin oheismateriaalista ei löydy. Lisäksi päähenkilöksi voi valita joko nyrkkejään käyttävän miehen tai aivojaan ja tarkkaa asekättään hyödyntävän femme fatalen, jonka mukaan koko peli on saanut nimensä. Lopultakin myös naisenpuolet on otettu huomioon muunakin kuin pelien kansien koristeina.

Hard Nova ei siis ole huono mutta ei myöskään mikään vallankumouksellinen peli, jonka mysteerejä avaruusroolipelien ystävät jaksanevat ratkoa innolla. Muiden kärsivällisyys saattaa loppua kesken jo ennen ensimmäistä taistelua, vaikka he menettävätkin siinä paljon.

Mikäli harkitsee vasta ensimmäisen avaruusroolipelinsä hankkimista (buuuuuuu...), kannattaa kuitenkin mahdollisuuksien mukaan aloittaa Sentinel Worldsistä. Se on mielestäni edelleen genren paras ja haastavin peli, josta löytyy jopa ripaus huumoria. Star Flightin kanssa Hard Nova on suurin piirtein samaa luokkaa, joskin grafiikaltaan ylivertainen.

Jyrki J.J. Kasvi

Testattu:	PC (VGA)
Toteutus:	80
Systeemi:	80
Taistelu:	83
Pelattavuus:	80
Yleisarvosana:	88

Electronic Arts — PC (Amiga, ST tulossa)

Lord of The Rings

Part 1: Fellowship of The Rings



Taru Sormusten Herrasta on älyttömän tylsä ja lapsellinen kirjasarja. Näinpä saatiin edes yksi arvostelu tästä pelistä alkamaan muulla kuin Tolkienin klassisen romaanin ylistyksellä. Kirja itse asiassa on todella, todella hyvä ja olen lukenut sen 10+ kertaa läpi. Siksipä oletamme, että juonikuvio ja henkilöt ovat tuttuja jokaiselle lukutaitoiselle (jollei ole, niin kipin kapin kirjastoon).

Tolkienin maailmaan sijoittuvia pelejä on tullut ennenkin, Melbourne Housen vastatessa kaikista. Peliveteraanit muistavat tekstiseikkailu The Hobbitin

("When going gets tough, Thorin sits down and sings about gold"), toisen, bugisuudessaan ainutlaatuisen, tekstiseikkailun Lord Of The Rings 1: The Fellowship of The Ring ja uusimman strategiapelin War In Middle Earth. Mirrorsoftiltakin on tulossa Tolkien-peli ja jenkeissä myydään Riders of Rohan -peliä.

Sormusten Herran on ohjelmoinut Bard's Taleistaan tunnetuin Interplay, joka tällä kertaa on vetänyt oikean johtopäätöksen Ultima VI:n toteutuksesta. Poissa on sekava klooni-3D, tällä kertaa hobittilauma vilistää hiiren (tai näppiksen) kepittämänä suurella ruudulla linnun silmin katsottuna. Menun saa ponnahtamaan esiin hiiren nappulasta.

Henkilölauma valuu johtajan perässä, muttei luojan kiitos takerru maastoon kiinni, vaan viimeistään poistuessaan näkökentästä teleporttautuu ryhmän kannoille. Eroon tietokoneroolipelien kliseilystä ei Interplay ole päässyt, sillä myös vihollisilla on taipumus teleporttautua suoraan niskaan.

Menusta näkee pelihahmon tilastotiedot, voi valita johtajan, vaihtaa pelihahmoa, operoida taidoilla, ottaa esineitä, käyttää ja antaa esineitä, rekrytoida hahmon, antaa kenkää henkilölle, keskustella henkilön kanssa, taistella ja heittää magiaa.

Taistelua ei niin hirveästi esiinny, mutta systeemi on yksinkertainen ja toimiva. Taistelijat operoivat vuoronperään liikkuen, lyöden ja taikoja heitellen. Valtavat asetaulukot loistavat poissaolollaan, perusaseet löytyvät ja peli on ripoteltu täyteen taika-aseita.

Kuten kirjan lukeneet tietävät ei magia Keski-Maassa jyllää lainkaan siihen tahtiin kuin jossain Dungeons & Dragonsissa tahi Ultimoissa. Pelaajan käytössä on alle 10 taikaa, ja muutama Voimasana. Magia verotetaan käyttäjän terveydestä, joten mitään massatuhoaseita eivät velhot ole. Varsinkin kun taistelutaikoja on kokonaiset kaksi eikä niiden tehossa ole kehumista.

Pelissä on mukana myös voimasanoja, ei suinkaan luokkaa !HEMMETTI vaan !LUTHIEN, !BOMBADIL ja sitä rataa. Suurin osa pätee tietyssä tilanteessa, esimerkiksi kahlaamolla, kun Nazgul-joukkue lähestyy, niin on aika huutaa...

Henkilöillä on myös taitoja, joista suurin osa on itsestäänselviä, kuten CLIMB, JUMP, READ ja semmoiset. Konnussa muuten parikin ongelmaa ratkeaa CHARISMALLA ja PERCEPTION on eräänlainen look-komento, jonka ahkera käyttö tuo itsensä takaisin.

Keskustelu muiden henkilöiden kanssa on Lordin huonoin puoli. Jotkut replikoivat kun menee tarpeeksi lähelle, mutta yleensä tietoja joutuu pumppaamaan. Interplay olisi saanut katsoa Ultima VI:n lähemmin, sillä keskustelu noudattaa "arvaa mikä avainsana"-tekniikkaa. Myös esineiden onginnan olisi voinut hoitaa tyylikkäämmin, nyt se hoituu metodilla "näkymättömät esineet", eli ilmoitetaan, että poimittavaa löytyy, mutta jos esine on vaikka ruudun rajoilla niin sinnehän jää. Tosin löysin varsin vaivattomasti kilokaupalla tavaraa, joten joko kävi hirveä munkki tai sitten pelissä lojuu tavaraa joka puolella.

Grafiikka on näppärää ja kaunista. VGA-versio käyttää jopa enemmän kuin kuusitoista väriä, ja peli ei tahmaile (kokeiltu 25MHz/386 sekä 12MHz/AT). EGAna grafiikka on ihan OK (EGA-standardin mukaan) ja CGA:n jätän kommentoimatta. Tuki yleisimmille ja vähemmän yleisimmille äänikorteille löytyy, mutta musiikinpätkiä lukuunottamatta ei pelissä sen ihmeempiä efektejä ole. Ilman äänikorttia kannattaa hamuilla musiikinkatkaisunappulaa, sillä vaikka PC-piip yrittää toistaa digitoitua (ilmeisesti) ääntä, niin Jumala korvia varjelkoon.

Ensimmäisen illan sessio jätti päällimmäiseksi "Voi luoja, iso kartta ja päämäärätön harhailu" -fiiliksen, joka kuitenkin osoittautui vääräksi kun vihdoin ja viimein tajusi jotain pelitavasta. Kontu jo yksinään tarjoaa runsaasti koluttavaa, saati sitten kun lyö nokkansa Konnun tuolle puolen. Konnusta on sentään kartta, ja ohjekirja tuntuu viittaavan myös ulkomaailman karttaan. Tätä en pakkauksesta löytänyt, ja peli vaatii ehdottomasti edes yleiskartan, joka tosin löytyy kirjoista. Tolkienistejä tietysti kiinnostaa mihin asti peli ulottuu. Parhaillaan komppaan Morian kaivoksia, ja veikkaan että kyllä ensimmäinen kirja on mahtunut mukaan.

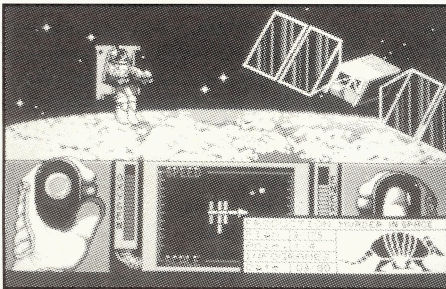
Lord of The Rings tarjoaa tekemistä pitkäksi, pitkäksi aikaa, eikä Tolkienin ystävien tarvitse ähkiä tuskasta ja kirkua pyhäinhäpäisyä.

Niuron

Testattu:	**386/VGA**
Toteutus:	**90**
Taistelu:	**80**
Systeemi:	**85**
Pelattavuus:	**85**
Yleisarvosana:	**90**

Infogrames | Amiga, ST

Murders in Space



Pelin nimestä voikin jo päätellä, mistä tässä graafisessa seikkailussa on kyse. Avaruusaseman komentaja on joutunut murhayrityksen kohteeksi ja asiaa pitäisi tutkia. Juonesta paljastetaan sen verran, että jokainen miehistön jäsen on hengenvaarassa ja jokaisella on jotain salattavaa.

Ainekset hyvään dekkariseikkailuun ovat koossa, mutta toteutus on kiltisti ilmaistuna hämärä. Sankari leijailee muutaman kapselin väliä joutuen toteamaan, että kovin on jähmeä peliympäristö. Miehistö puuhailee omiaan vakiopaikoilla antaen vakiokommentteja seuraavaan tasatuntiin asti, jolloin asemapaikat ja dialogit vaihtuvat. Tämän kaiken keskellä pelaaja sitten nuuskii ja utelee tuntien itsensä statistiksi.

Erityisen pahasti sijoiltaan vinksahtanut seikka on ranskalaisten rasittava tapa lisätä käyttäjäliityntään turhaa kikkailua. Joutuu pariinkin kertaan plaraamaan ohjekirjasta ennen kuin keksii, että keskustelu tapahtuu klikkaamalla ensin sankarin suuta ja sitten puhekuplaa. Vaihtoehtoiset toiminnat puolestaan löytyvät klikkaamalla otsaa.

Yleistä sekavuutta korostavat erityisesti monenlaiset laitteet, joiden merkitys jätetään alussa täysin hämäräksi. Esimerkiksi kauko-ohjattavasta kädestä ohjeet sentään mainitsevat, että sillä sekoitetaan lääkkeitä, ja käyttöohjekin löytyy lokikirjasta. Mutta olisi parempi, ettei koko laitteeseen voisi edes koskea, ennen kuin sillä on pelin kannalta jotain merkitystä. Pelin vaatima oivallus ja oma-aloitteisuus ei ole mitenkään tasapainossa periaatteella "simpanssi ja banaaniautomaatti" toimivaan peliympäristöön.

On kunnianhimoinen yritys ahtaa haastava ja pelaamista kestävä seikkailu kahdeksan huoneen kokoiseen tilaan, mutta lopputulos on liian klaustrofobinen ja itseään toistava, jotta sitä jaksaisi pelata paria tuntia pitempään. Ainoaksi myyntivaltiksi taitaa jäädä pakkaukseen laitettu pussillinen avaruusmuonaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	70
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	65
Yleisarvosana:	69

Access/U.S. Gold | Amiga, ST, PC

Mean Streets

Nimi on pahasti harhaanjohtava, sillä Mean Streets ei ole mikään 'mätki pahat jätkät ketoon' -peli, vaan kovaksikeitetty dekkaritarina, jonka ympäristönä on vuoden 2033 San Francisco. Sankarin työnantajana on kuuluisan professorin tytär, joka epäilee isänsä itsemurhaan liittyvän tiettyjä hämäriä piirteitä.

Toteutus on mielenkiintoinen tyylien sekasotku. Liikkumiseen käytettävän liiturin ohjailu on kuin pelaisi vektorigraafista lentosimua, paitsi että suurimman osan ajasta selviää syöttämällä koordinaatteja navigointilaitteeseen, sitten vain istutaan ja ihaillaan maisemia. Matkoihin kuluvan ajan voi käyttää hyödyksi soittelemalla sihteerilleen Vanessalle tai tietolähteelleen, kauniille itämaiselle Leelle.

Puheluissa onkin pelin hauskin yksityiskohta, sillä digitoitujen 'what's up Tex' ja 'I'll check it out' -hölinöiden lisäksi digitoiduista kuvista muokattuja kasvoja animoidaan erittäin aidosti. Taustatuen hyödyllisyys onkin vähän sitä sun tätä, esimerkiksi jos kummaltakin kysyy samaa asiaa, saa yleensä tismalleen saman faxin.

Kun liituri on perillä ja parkissa, vuorossa on kolmenlaisia jaksoja paikasta riippuen. Palkkionmetsästykseen varatuissa kortteleissa ainoastaan räiskitään alamaailman edustajia tavanomaiseen toimintatyyliin. Myös joidenkin henkilöiden audienssia varten on ensin hieman hillittävä yli-innokkaan rupusakin riehumista.

Avainhenkilöiden kuulusteleminen on toteutettu siten, että ruutuun läimäistään asianomaisen naamataulu ja sankari laatii muotoa 'mitä tiedät henkilöstä tai asiasta X' olevia kysymyksiä, joita voi myös tehostaa lahjuksin tai uhkailemalla. Käytetyistä välinäytöksistä kolmas ja viimeinen liittyy johtolankojen etsimiseen. Sankaria ohjaillaan huoneistossa graafisten seikkailupelien tyyliin ja nuuskitaan paikat lattiasta kattoon, kuten kunnon etsivän kuuluukin.

Mikään pelin alaosioista ei sinänsä ole kovin innostava, mutta synkän futuristinen kyberpunkympäristö on omiaan lisäämään kiinnostavuutta. Inspiraation lähteenä on selvästi ollut Bladerunner, minkä voi päätellä hienovaraisista viitteistä, kuten liituriautoista ja tutuista nimistä (esim. Nexus).

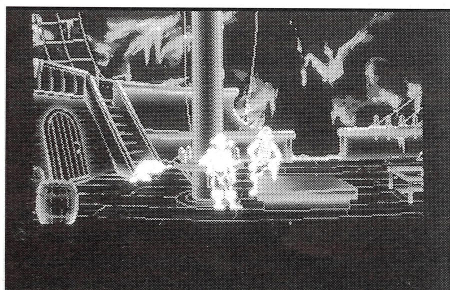
Mean Streets on erikoinen yritys luoda aito film noir -henkinen dekkaritarina, jonka koossapitävänä voimana on johtolankojen hitaan varma vyyhdittyminen. Vähän enemmän peliä ja vähemmän diashowta, niin lopputulos olisi upea.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	81
Äänet:	78
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	80

Lucasfilm | PC (Amiga, ST tulossa)

The Secret of Monkey Island



Kun takana on pelit Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones ja Loom, voi Lucasfilmin seuraavalta peliltä syyllä odottaa jotain hienoa. Jokunen vuosisata taaksepäin sijoittuva merirosvoseikkailu The Secret of Monkey Island lunastaa kaikki odotukset.

Guybrush Threepwood, nuori poika, haluaa palavasti tulla merirosvoksi. Hän tapaa paikallisessa juottolassa kolme merirosvoa, jotka saavat grogin ryypiskelyltään kerrotuksi, mitä pojan pitää tehdä valmistuakseen kiroilevaksi ja haisevaksi merirosvoksi. Grogi muuten sisältää lähes kaikkea mahdollista akkuhaposta akselirasvaan, kuten merirosvot auliisti kertovat. Sotku on juotava nopeasti, sillä se syöpyy mukin pohjan läpi alta aikayksikön.

Pojankoltiaisen on valmistuakseen ensin voitettava saarella asusteleva Miekkamestari. Sitten hänen pitää varastaa kuvernöörin kartanosta jumalkuva, ja lopuksi löydettävä Melee-saaren tarunomainen aarre. Tehtävät suoritettuaan on pojan vielä jostain hankittava rahaa, ostettava laiva ja kerättävä laivaan miehistö.

Tuntemattomassa paikassa sijaitsevan Apinasaaren (Monkey Island) uumenissa on kuitenkin tekeillä jotain kavalaa. Kuuluisan merirosvon LeChuckin haamu on karkottanut kaikki lähivesien merirosvot satamiin ja kerää itse kaikki saaliit. Haamu pelkää pojan sekoittavan hänen suunnitelmansa, ja päättää hoitaa tämän pois kuvioista.

LeChuckin punoessa juoniaan suorittaa pelaaja tehtäviään. Miekkailunopettaja selittää, että miekkailun salaisuus ei piile miekkailutaidossa vaan taitavassa piruilussa. Pelin miekkailukohtaukset onkin hoidettu siten, että se, joka saa heitettyä vastustajalleen paremman leikkauksen, saa yliotteen. Muutaman terävän sutkauksen jälkeen voittaja on selvillä, olettaen, että vastustaja ei ole onnistunut kääntämään tilannetta päälaelleen heittämällä vielä nokkelamman vastakommentin. Huvittavaa: Hussein olisi saattanut vetäytyä Kuwaitista, mikäli Bush olisi käyttänyt vastaavaa sanansäilää eikä vedonnut loogisuuteen.

TSOMI on ladattu täyteen huumoria, vakavia ja väkivaltaisiakin (missä Teittisen poika näki väkivaltaa, häh? toim.huom) kohtauksia unohtamatta. Tunnelmaltaan peli muistuttaa hyvin paljon Loomia, ja sisältääkin paljon sisäpiirihuumoria niille kyseisen pelin ystäville. Esimerkiksi merimies, joka normaalisti vastaa kysymyksiin yhdellä sanalla, innostuu latelemaan Loomista pitkät litaniat pelin erinomaisuudesta ja päätteeksi kehottaa rynnistämään heti kauppaan ostamaan Loomin. Perään hän valittelee innostuvansa joistain aiheista hieman liiaksi. Nauraa saa ilman Loom-kokemustakin, sillä TSOMI on ehkäpä Lucasfilmin lystikkäin peli tähän mennessä, eikä huumori jätä yhtäkään kielitaitoista kylmäksi.

SCUMM-pelisysteemi on osittain ohjelmoitu uusiksi ja sisältää muutaman tervetulleen parannuksen. Esimerkiksi vietäessä pointteri esineen päälle näkyy ruudun alareunasta heti mitä käskyjä esineen kanssa touhuamiseen voi käyttää. Muutenkin käyttäjäliityntä peittoaa Sierran vastaavan, sillä TSOMIssa ei tarvitse kirjoittaa yhtään mitään, kaikki onnistuu kätevästi hiirellä. Toinen tuntuva plussa on se, että Lucasfilmin pelit eivät vaadi huippunopeaa konetta.

Graafisesti TSOMI ei jää jälkeen millekään Sierran 16-väriselle pelille. Lucasfilmkin on Sierran tavoin siirtymässä 256-väriseen grafiikkaan, ja Indiana Jonesista, Loomista ja TSOMIsta on jokaisesta olemassa erikseen myytävä VGA-versio. Kokonaan alusta uudelleen piirretyt kuvat vievät kuitenkin hurjasti levytilaa.

Äänipuolella Lucasfilmillä ei ole kehumisen aihetta. Musiikit ovat yksinkertaisia lurituksia, jotka kuulostavat melkein yhtä hyviltä PC:n kaiuttimesta kuin äänikortistakin. Äänitehosteet ovat yksinkertaisia tömäyksiä ja kilauksia. Erinomainen pelattavuus ja pelin vetovoima varastavat kuitenkin huomion, eikä massiivisen tunnelmaa luovan musiikin puuttumista edes huomaa. The Secret f Monkey Island on ehdottomasti seikkailupelien parhaimmistoa. Mikä parasta, siitä pitäisi olla tulossa/tullut suomennettu versio!

Petri Teittinen

Testattu:	AT-386/VGA
Grafiikka:	89
Äänet:	50 (PC) 62 (AdLiB)
Vetovoima:	93
Pelattavuus:	94
Yleisarvosana:	93

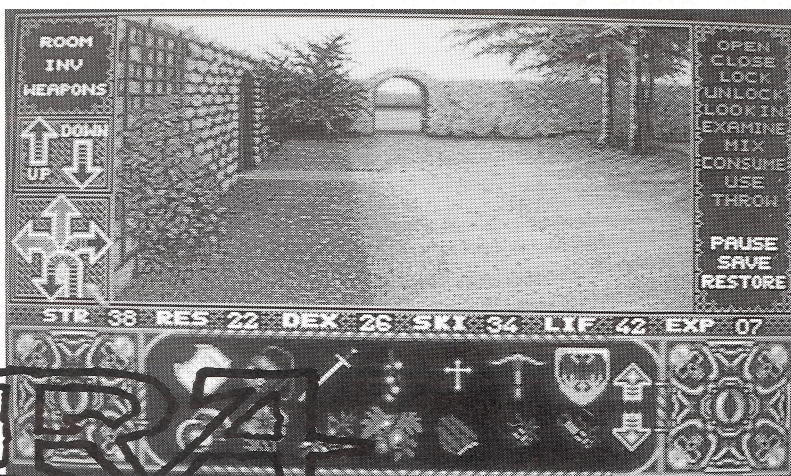


Miten päästä pulasta

Kypäräksi käy kattila. Koirat nukahtavat kun käsittelet lihan kukkasilla. Vankilan ovi aukeaa grogilla. Kaapelia pitkin pääsee luistelemaan kumikanalla.

Laivalta pääset pois kun keität soppaa. Tykinkuulalla pääsee lentämään Apinasaarelle.

Banaanit putoavat puusta, kun käytät taideteosta oikein. Apina roikkuu toteemissa ja pitää oven auki. Banaaninpoimijan saa, kun antaa patsaan kannibaaleille. Navigaattorin pään saa, kun annat vastalahjaksi ohjelehtisen.



Elviran karmivaa grafiikkaa: hiekkatietä ei ole haravoitu!

ELVIRA
TWIN PEAKS JA LINNAN SALAISUUS

Pimeyden rakastajatar ja B-luokan kauhufilmien kuningatar olisi halunnut muuttaa linnansa vetäväksi turistikohteeksi, mutta suunnitelmat mutkistuivat. Elviran isoisoisoäiti Emelda nimittäin valmistautuu comebackiin ja siinä sivussa linnaan tulvii asiakkaita, jotka eivät ole eläviä, saati sitten maksavat laskujaan. Paikallinen eksorkisti tietty puhkuu työintoa saadessaan työnantajakseen kauhuttaren, jolla on Hollywoodin historian uhkeimmat, ööh, hiukset.

Elvira on siitä harvinainen graafinen seikkailu, että sen voi luokitella aidoksi horroriksi. Mehevissä lähikuvissa ei ole säästelty tehokeinoja. Poloiselta sankarilta kaivetaan silmät kuopistaan, lihakirveellä irti leikattu pää joutuu soppaluuksi ja vajassa odottaa ruumis, jonka auki raadellussa kurkussa luikertaa pulleita matoja. Pakkauksen varoitus vertahyytävästä grafiikasta lunastaa lupauksensa yllättävän hyvin.

Elviran (siis pelin) ulkoisesta kolossaalisuudesta saa jonkinlaisen käsityksen, kun risteyttää mielessään Dungeon Masterin ja Magnetic Scrollsin seikkailupelit. Grafiikan yksityiskohdissa ei pihtailla, vaikka linnan jokaisessa 800 huoneessa voi katsella vähintään kahteen suuntaan. Kun päälle lisätään vielä näyttävät animaatiot, niin ei ihme, että Amigassa peli vaatii viisi diskettiä ja megan muistia.

PC:ssäkin muistinkulutus menee tosi liki maagista 640 kilon rajaa ja peli imee 4,5 megaa arvokasta kiintolevytilaa. Ilman kiintolevyä on ikävänä puolena on jatkuva latailu ja varsinkin Amigassa disketteihin piilotettujen numeroiden etsiminen kynttilän ja suurennuslasin avustuksella.

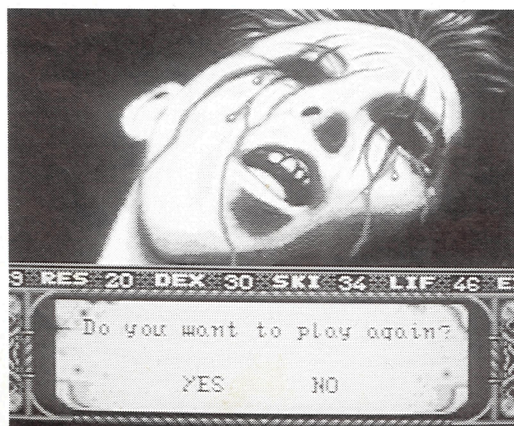
Harhailun lomassa joutuu lähikosketukseen Emeldan palvojien kanssa, joiden huitomiset oikealta tai vasemmalta on ensin torjuttava, jotta saisi lyöntivuoron. Ikävän epäergonomista touhua siksi, että muutenkin lyhyttä reagointiaikaa Amigassa kutistaa ohjelman typerä hidasälyisyys, 386:ssa ei tahmailu näyttele merkittävää osaa. Ja tietysti mokomien pitää ilmestyä takaisin, kun käväisee muualla. Teräaseilla viuhtomista voi sentään vähentää loitsuilla ja jalkajousella.

Estottomimmasta splatter-viihteestä huolehtivat yhdellä sivalluksella tappavat hirviöt, jotka onneksi pysyttelevät vakiopaikoissa. Vastatoimiksi voi varastoida parisenkymmentä loitsua, joiden sekoittamista varten kerätään kaikkea mahdollista Belladonnasta hämähäkkeihin ja viedään ainekset keittiöön Elviralle, kunhan on ensin häätänyt edellisen kokin takaisin manalaan. Sitten lukemaan reseptikirjaa verenpunaisen muoviläpyskän läpi.

Kiehtova idea on pilattu loitsujen käytön kömpelyydellä. Valmiista kääröistä ei aina edes kerrota mitä ne ovat ja kiireessä pitäisi vielä osua use-komentoon. Ottaen huomioon vaadittavan taistelumäärän ja päihintulemisen aiheuttaman kamanrahtauskyvyn huomattavan heikkenemisen saisi ohjelma sallia hitpointsien keräämisen lepäämällä.

Käyttöliittymän kömmähdysten vastapainona on lävitse kuultava inspiroituneisuus ja pelin koko. Pahanlaatuista pirullisuutta sietäville Elvira antaa viikkokausien piinan mehukkaiden grafiikka- ja musiikkiviipaleiden kera. Suositellaan varauksin.

Jukka Tapanimäki
Niko Nirvi



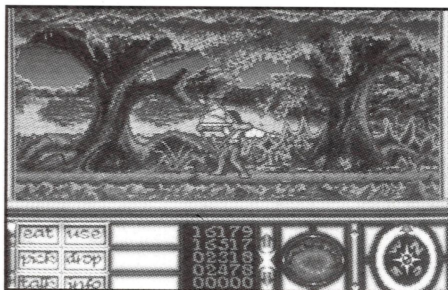
Jos menee kuolemaan, saa hävetä silmät päästään.

Testattu:	Amiga, 386/VGA
Grafiikka:	88, 90
Äänet:	81, 80
Pelattavuus:	66, 75
Vetovoima:	82, 89
Yleisarvosana:	79 85

Psygnosis

Amiga, ST

Obitus



Obitus jatkaa Psygnosiksen näyttävää linjaa, jolle on tunnusomaista upeat jättipakkaukset, T-paidat ja huippuunsa viimeistelty grafiikka. Kunhan kiltit ohjelmoijasedät muistaisivat pistää grafiikkademon mukaan jotain pelattavaakin. Ohi asian höpisevä ohjekirjanen ei paljasta juuri muuta kuin että outoon aikaan ja paikkaan eksyneellä sankarilla on kova koti-ikävä, kolmiulotteisista sokkeloissa löytää monenmoista ja pelissä huiman hienoa grafiikkaa.

Pelin pääosuuden muodostavat metsäpoluilla, kaivoksissa ja luolissa kiemurtelevat sokkelot, joiden toteutuksessa on viilattu pikseliä hampaat irvessä. Dungeon Masterin standardoiman pätkittäisen etenemisen sijaan pimeästä ilmestyvät maiseman yksityiskohdat sujahtavat ohi täysin pehmeästi. Kääntymisessäkin on sovelleü2u samaa sulavaa linjaa sankarin etsiessä kulkureittejä kahdeksasta ilmansuunnasta. Tähän sisältyy myös heikkous: ympäristöä ei kerta kaikkiaan hahmota ilman karttaa.

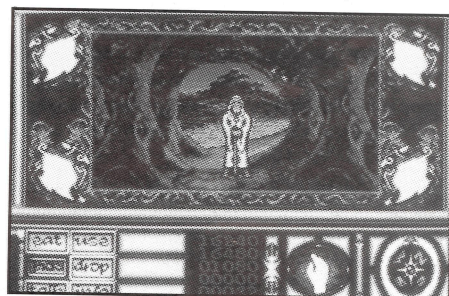
Pelisysteemi jättää aika alkeellisen vaikutelman verrattuna kunnon rooliseikkailuihin. Vastaan tulee vakiopaikoilla jököttäviä olentoja, joista ystävälliset tarjoavat tietoa ja vihamieliset maalitaulun aseille. Maasta voi puolestaan noukkia ravintoa, aseita, aarteita ja sen sellaista, myöskin maagisilla tarvekaluilla on tärkeä rooli. Löytyypä pelistä myös salaperäisiä yksittäisiä paikkoja, joissa on lähinnä keskityttävä pulmien ratkomiseen.

Pelialueiden välissä on sivulta kuvattuja toimintajaksoja, joissa on käytetty näyttävää monikerroksista vieritystä. Osuuksien ainoa tehtävä lienee kiehtovien näköärsykkeiden tarjoaminen, sillä sisältö ei erityisemmin peliä kohenna. Tarkoituksena olisi nitistää jousi- ja katapulttimiesten tapaista viholliskuntaa, mutta tehokkaampi tapa on rynnistää läpi sarjalla hyppyvoltteja.

Näyttävän efektikavalkadin luomisessa on epäilemättä nähty suunnattomasti vaivaa, mutta pientä piristettä kaivattaisiin, kuten joustavaa taikasysteemiä tai edes liikkuvia hirviöitä. Obituksen pahin vika on sillisalaattimainen tyyli pistää mukaan vähän kaikkea, muttei mitään tarpeeksi, minkä vuoksi se saattaa jättää toimintafriikit ymmälleen ja Dungeon Masterin ystävät kylmäksi. Kaikkiruokaisille kartanpiirtäjille Obitus on osuvin valinta.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	92
Äänet:	75
Pelattavuus:	84
Vetovoima:	79
Yleisarvosana:	81



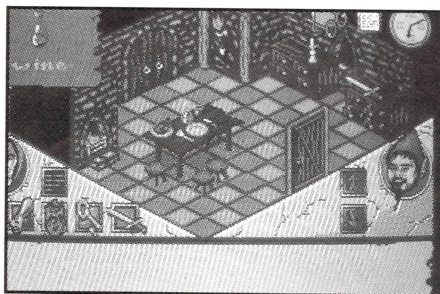
PSS

Amiga

The Final Battle

Miekan legenda jatkuu, tietää The Final Battlen mainos kertoa kaikille, jotka moisen legendan muistavat. Kyseessä on siis hiiren ja grafiikan varaan rakennettu seikkailupeli, jossa tilanteista annetaan myös tekstitietoa. Käskyt annetaan kuitenkin kaikki hiiren avulla.

Teknisesti The Final Battle on toteutettu ihan siivosti, käyttöliittymä toimii sujuvasti, grafiikka on ihan kelvollista, ... mutta sitten se iso MUTTA: peli on pelattava lävitse todella tiukassa tahdissa, muuten pelaaja jää jumiin tai kaverit ehtivät potkaista tyhjää. Tämä vie mielestäni pelistä kaiken sen ilon, mitä seikkailupeleillä yleensä on tarjota: etsiä ja kokeilla kaikkea mahdollista ja vähän muutakin. Seikkailun ideanahan on luoda oma tarinansa, ei seurata jonkun toisen ennalta viitoittamaa polkua. Testikappaleen mukana tuleva ratkaisu ei salli edes paikkojen tutkimista, vaan pelaajan on seurattavan sitä täysin sokkona sivuilleen katsomatta.



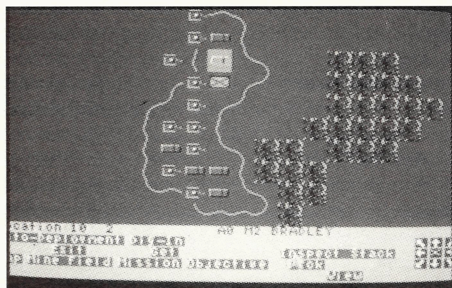
Juonesta en sano mitään, sillä tällä periaatteella etenevässä seikkailupelissä sillä ei ole pahemmin merkitystä — kuka koulutettu apina tahansa pystyy opettelemaan joukon hiiren naksautuksia ulkoa.

Jyrki J.J. Kasvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	87
Pelattavuus:	40
Vetovoima:	50
Yleisarvosana:	55

SSI/U.S. Gold | Amiga, C64

Overrun



Sotastrategiapeleissä on se ikävä puoli, että niillä on tapana tuijottaa Toisen Maailmansodan napaa. En ole penninkään edestä kiinnostunut Itärintamasta 1943, vaikka peli olisi miten hyvä. Kolmas maailmansota onkin jo eri juttu. Valitettavasti ainoa todella hyvä (siis juuri sopiva, ei liian yksinkertainen) peli on toistaiseksi ollut MicroProsen jo kauan sitten hävinnyt NATO Commander. Sikspä SSI:n Overrun onkin iso ja iloinen yllätys.

Overrunissa taistellaan taktisella (joka tankki ja joukkue näkyy erikseen) tasolla joko huomisen Europassa tahi Lähi-Idässä, jossa voi pelata historiallisia arabit-Israel-matseja tahi kokeilla huomisen ongelmia. Persianlahden sodankin voi simuloida heittämällä Irakin (joka kuuluu "hyviin") kaluston mäkeen ja editoimalla vastapuolen kalustoa Irak-kalustoa vastaavaksi..

Overrun tarjoaa monta kovaa syytä myönteiseen ostopäätökseen: ensinnäkin siinä on jokainen nyt tai lähivuosina käytössä oleva tankki, muu ajoneuvo, helikopteri ja ase, jotka kaikki on taulukoitu lähes viimeistä piirtoa myöten. Esimerkiksi tankille on eri panssariarvot joka sivua ja tykkitornia myöten, huomioonottaen vielä panssaroinnin tyypin.

Toiseksi taistelut ja kartat voi suunnitella itse, eli Overrun tarjoaa melkein loputonta tekemistä. Kolmanneksi Overrun on reaaliajassa etenevä (minun kirjoissani suuri plussa), ja pystyypä yksiköitä jättämään tietokoneen ohjattavaksikin. Neljänneksi pelin oppii alkuhämmingin jälkeen varsin helposti.

Ja sitten ikävät uutiset: vaikka käyttäjäliityntä toimiikin hiirellä, on se kohtalaisen keskeneräisen tuntuinen. Esimerkiksi minkäännäköistä palautetta ei tule. Jos M1-A1 Abramsin määrää etenemään kohtaan A, ei ohjelma viitsi kertoa että a) tankki on tietokoneohjattu ja viis välittää komennosta b) telaketjut ovat poikki, joten liikettä ei tapahdu c) yksikön komentokapasiteetti on loppu, eikä tankki tule hievahtamaankaan. Grafiikka on suoraan sanoen ankeaa ja johtuen korkean tason ohjelmointikielestä eräät toiminnot ovat luvattoman hitaita. Varsinkin nopeat yksiköt ponnahtavat asemasta toiseen, sen sijaan että liukuisivat kauniisti.

Mutta toisaalta Overrunista sitten löytyykin kaikki mitä toivoa voi. Kun yhden illan käyttää pelin ihmettelyyn, kiitos SSI:n epämääräisen tavan tehdä ohjekirjoja, niin jopas alkaa sujua.

Niin raskaan sarjan kuin satunnaissarjankin strategistin himon sompailla nykykalustolla Overrun tyydyttää mainiosti. Pikkuisen lisää vaivanäköä, niin normaalipelaajakin saattaisi joutua kiikkiin.

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Toteutus:	75
Systeemi:	95
Realismi:	98
Vetovoima:	87
Yleisarvosana:	90

Interplay | PC

Battle Chess II: Chinese Chess

Myyvää ideaa ei hylätä. Siitä tehdään jatko-osa. Tämän markkinointipoliittisen syvällisyyden on oivaltanut myös Interplay. Battle Chess kakkosessa grafiikka ja pelin säännöt ovat vaihtuneet, mutta siirtojen ja lyöntien esittäminen hauskoilla animaatioilla on täsmälleen sama idea kuin edeltäjässä.

Kiinalainen ja moderni shakki ovat sikäli sukua toisilleen, että kummallakin on sama esi-isä, intialainen Chaturanga. Pelit vain ovat kehittyneet hieman eri suuntiin. Laudan koko on hieman kasvanut ja sen keskelle on lisätty vesistö, mikä on lähinnä viittaus siihen, että Kiinan valtakunnan jakaa kahtia sen keskellä virtaava Keltainen joki. Myös nappulavalikoimassa näkyy paikallisväriä, esimerkiksi muiden kalikoiden yli ampuva kanuuna on todiste siitä, että kiinalaiset ruudinkeksijät ehtivät länsimaalaisten edelle. Jäljellä on myös runsaasti jäänteitä alkuperäisestä pelistä, kuten ministeri, joka siirtyy samalla tavoin kaksi ruutua viistoon kuin Chaturangan elefantti.

Kiinalaisessa shakissa on täsmälleen sama vika kuin edeltäjässä. Korkealaatuisia animaatioita on hauska katsella aikansa, mutta siten ne muuttuvat lähinnä peliä hidastavaksi häiriötekijäksi. Huumorista myöskin puuttuu Battle Chessin inspiroitunut anarkismi. Joukossa on joitain hauskoja oivalluksia, kuten että vankkureita vetävä muuli muuttuu ensin lohikäärmeeksi, sitten vastapuoli taikoo sen sisiliskoksi ja liiskaa jalkansa alle. Mukaan on kuitenkin eksynyt hävyttömän pitkäveteisiä tai jopa suoraan edeltäjästä varastettuja taistelunäytöksiä. Vitseistä myös katoaa terävin kärki sen vuoksi, että nappulat eivät ole samalla tavoin tuttuja kuin modernissa shakissa.

Pelillisesti kiinalaista shakkia on vaikea arvioida, koska en ole siinä mestari, mutta sen ainakin huomasin, että vaikeustason ja tilanteen ollessa sama kone pelaa aina täsmälleen saman siirron.

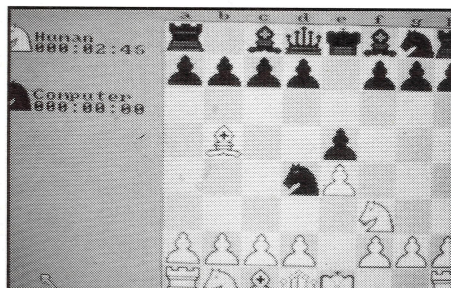
Grafiikaltaan ja ääniltään peli kylläkin on korkeatasoinen. Jokaista nappulaa varten on erilainen fanfaari, joka kuulostaa varsin tyylikkäältä Adlibin kautta. Ylättäen äänikortista irtoavat tehosteet ovat ponnetonta suhinaa, kun taas PC:n omaa kaiutinta käytettäessä ne ovat vakuuttavasti digitoituja kalinoita ja kilahduksia. Prosessoriaikaa ahmivan tekniikan hintana on animaation ärsyttävä pysähteleminen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	386/VGA
Grafiikka:	83
Äänet:	75
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	81
Yleisarvosana:	80

Infogrames | Amiga, ST, PC

Chess Simulator



Shakkiohjelmissa riittää valinnanvaraa, mutta helpoksi valintaa ei ole tehty, sillä Infogramesin Chess Simulator on ties kuinka mones yrittäjä, jonka pakkauksessa komeilee teksti 'voittanut sen ja sen turnauksen silloin ja silloin'.

Ulkoisesti CS vaikuttaa poikkeuksellisen siistiltä, mutta asiallisen ensivaikutelman lievästi pilaa huvittava ranskalaisittain murtava puhesynteesi. Päällimmäisin valittamisen aihe on sama kuin useimmissa shakeissa. Kaikki suunnittelijat eivät näköjään vieläkään ole saaneet mahtumaan paksuun kalloonsa, ettei nappulan siirtämistä saa tehdä siten, että hiiri nappaisee sen mukaansa, sillä nappuloiden vetäminen lautaa pitkin muuttaa osoittimen kankeaksi.

CS:n valikot eivät läheskään vedä vertoja Chess Masterin ylellisyydelle, mutta kaikki olennainen tuntuu löytyvän. Tärkeimpänä on tietysti vaikeustason säätö muuttamalla sallittua miettimisaikaa. Mahdollista on myös valita heikennetty tai täydellä tykistöllä jyräävä pelialgoritmi. Kehittyneimpiin ominaisuuksiin kuuluu avauskirjaston laajentaminen ja ELO-vahvuuden mittaus, mitkä näyttävät löytyvän useimmista uuden sukupolven shakeista. Ainoa selvä puute on ohjelman kyvyttömyys ratkaista erityyppisiä shakkitehtäviä.

Yhtä CS:n piirrettä en oikein ymmärrä. Nimittäin sen on ohjelmoinut Oxford Softworks, joka äskettäin tuupasi markkinoille oman shakkiohjelman Chess Champion 2175. Lähempi tarkastelu osoittaakin, että Chess Simulator on käytännössä sama ohjelma eri kuorissa. Edes pelivahvuudessa ei ole havaittavaa parannusta. Mukana ovat jopa tutut 3D-näytöt vaihtoehtoisilla nappulaseteillä, tosin nallekarhut on vain vaihdettu afrikkalaiseen veistotaiteeseen. Ohjelmasta pois tiputettujen ominaisuuksien joukossa on puolestaan intuitiivinen hiiriohjaus, joka olisi karsinut pois kaiken turhan hiirellä klikkailun ja nappuloiden tuuppimisen.

CS on erinomainen shakkiohjelma, mutta valinta on todella vaikea, jos hyllystä löytyy myös Chess Champion 2175. Siinä on piirun verran enemmän käyttäjäystävällisyyttä, mutta toisaalta CS:ssa saataa olla vaikeasti havaittavia parannuksia. Parasta hylätä molemmat ja ostaa Chess Master 2100.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Yleisarvosana:	85

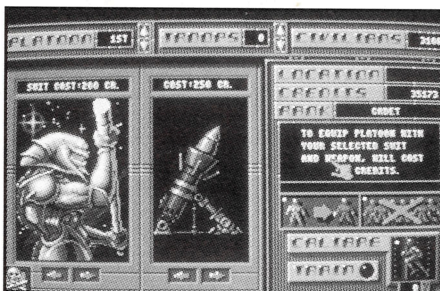
Virgin Games | Amiga, ST

Supremacy

Uups! Kun rohkeasti menee sinne minne kukaan ei aikaisemmin ole mennyt, voi vaikka vahingossa avata neljä ovea toisiin ulottuvaisuuksiin. Nämä "ovet" ovat aurinkokunnan muodossa, ja pelaaja ei ole niissä yksin. Alkaen tyhmästä Wotokista pikku kuuden planeetan järjestelmässä ja päätyen Jumalan kaliiberin Rorniin 32 planeetan järjestelmässä on Maan Imperiumin johtajan lyötävä nämä vihattavat avaruusoliot.

Planeettatyyppejä on muutama erilainen. Metropolis-planeetoilta tulee reippaammin rahaa, trooppisilta planeetoilta heruu ruokaa, tuliperäisiltä raaka-aineita ja autiomaaplaneetoilta energiaa. Tukikohtaplaneetta on ainoa, jossa voi kouluttaa joukkoja ja ostaa aluksia. Näitä löytyy planeetanmuokkaajan lisäksi kaivos- ja farmiyksiköt, energiasatelliitti, rahtialus ja taisteluristeilijä. Taisteluristeilijän ainoa funktio tosin on kuljettaa joukkoja.

Varsinainen peliosuus Supremacyssä on yksinkertainen. Pelaaja yrittää löytää tasapainoa väestönkasvun, verotuksen ja saatavilla olevan ruoan välillä, kouluttaa ja siirtää joukkoja, muokkaa planeettoja asuinkelpoisiksi Star Trek II:sta kähmityn animaation kera ja käydä valloitussotaa vihulaista vastaan.



Käyttäjäliityntä on aika mukava, ainoastaan avaruuslaivaston hallinta on kökköisen tuntuista. Listassa kun näkyy joka ikinen pikku voimasatelliittikin, ja esimerkiksi oman NCC-1701:n lastia ja kuljetuksessa olevia ei saa selville kuin laskeutumalla planeetalle. Alusten määrittäminen automatiikalle, esimerkiksi kuljettamaan ruokaa A:sta B:hen olisi kohentanut peliä kovasti.

Loppupisteitä pudottaa roimasti yksi anteeksiantamaton lapsus. Supremacyssä ei ole minkäännäköistä avaruustaistelua, mikä on uskomatonta. Kaikki taistelu tapahtuu planeettojen pinnalla, ja pelaajan osuus jää aggressiotason määrittämiseen taistelun aikana, sekä koulutustason ja varusteiden päättämiseen ennen.

Supremacy on pelimekanismiltaan yksinkertainen strategiapeli, eräänlainen köyhän miehen Imperium, ja siitä huolimatta/johtuen suositeltava ostos. Silti jotenkin toivoisi, että vanha kunnon Imperium Galactum kääntyisi 16-bittiseen muotoon.

Kapteeni Tapanimäkikin on samaa mieltä. "Supremacyn pelkistetty sisältö ja upea grafiikka tuovat ensimmäiseksi mieleen Millennium 2.2:n, mutta aivan yhtä onnistuneeseen lopputulokseen ei ole ylletty. Eniten toivomisen varaa on käyttäjäliitynnässä. Niinkin yksinkertainen toimenpide kuin aluksen siirtäminen planeetalta toiselle vaatii aivan turhaa sähläystä, kuten kiertoradalle laukaisemisen ja telakoitumisen. Jos tekee välillä jotain muuta, on todella rasittavaa etsiä tietty alus sotkuisesta luettelosta. Olisi ollut paljon kätevämpää, jos jokaisella alustyypillä olisi oma sarakkeensa, tai ainakin voisi automaattisesti näyttää mitä aluksia on kiertoradalla.

Yhdellä mitättömällä pullonkaulalla peliin on saatu raivostuttava "mitä hittoa olinkaan tekemässä" -meininki, mutta muilta osin se on kohtalaisen innostava, joskin turhan simppeli sotapeli. Arvosana 85."

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Toteutus:	90
Systeemi:	80
Realismi:	70
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	85



PIKSELILAHDEN KRIISI

Bullfrogin Populous teki todella isoja aaltoja tietokonepelien pienessä lammikossa, joten eipä ihme että Powermonger oli yksi vuoden odotetuimmista uutuuksista. Innostuneet ulkomaiset pelilehdet suitsuttivat Powermongeria miljoona kertaa Populousia paremmaksi, vaan mitenköhän on?

Pelaajan oma kotimaa tuhoutuu luonnonvoimien kourissa, joten on aika suorittaa invaasio naapurimaihin. Vallattava maa-alue näkyy valtavana saaristona, joka pala kerrallaan sitten siirretään oman ikeen alle. Avaimena valtaan toimii aluksi parinkymmenen miehen armeija. Tarkoitus on valloittaa kyliä, kaupunkeja ja Kalastajatorppia, kunnes vaakana esitetty valtatasapaino heilahtaa omalle puolelle. Sen jälkeen jatketaan uudella kentällä.

Kapteeni käskee

Kentällä liikkuu muitakin kapteeneita samat kujeet mielessään. Tällaisen nousukkaan kun päihittää, liittyy hän pelaajan joukkoihin, jolloin voi jakaa vallan raskasta taakkaa. NMT-puhelimien arvon alkaa tajuta siinä vaiheessa, kun antaa alaiselle komennon. Komento nimittäin kulkee kirjekyyhkyn välityksellä, mikä aiheuttaa hauskoja pikku viiveitä välimatkan kasvaessa.

Powermongerissa on mielenkiintoinen vinkkisysteemi: Mitä enemmän kapteeni pitää komentoa järkevänä, sen innokkaammalla Yeah!-huudolla se kuitataan. Mikäli mitään ei kuuluu, on syytä arvioida käsky uusiksi. Toisaalta kapteeninruppujen mielipide on yksi lysti.

Mitäpä voi miehillään teettää? Joukot voivat hyökätä, vetäytyä, siirtyä johonkin paikkaan, hankkia ruokaa, hankkia lisäjoukkoja, aloittaa keksimisen ja käyttää keksintöjä (aseita, auroja, veneitä). Kapteenit saa vielä tekemään liittoja, kauppoja ja vakoilukeikkoja. Kaikki käskyt annetaan hiirellä tuttuun Populous-tyyliin.

Lähes kaikkien käskyjen vaikutus riippuu kapteenille määrätystä aggressiotasosta, eli täys'aggressio päällä hyökkäävät joukot teurastavat kohteen viimeiseen mieheen, lapseen ja naiseen ja päinvastoin. Suurin ongelma on ruoka. Jos sitä ei ole tarpeeksi, armeija kutistuu varsin pieneksi miesten lähtiessä ruoanhakuun.

Little Computer People

Powermonger näyttää äkkisilmäyksellä Populousilta. Vektoreiden ja spritegrafiikan yhdistämisen ansiosta voi maisemaa kieputella ja zoomailla. Eliöstö koostuu tosi pienistä, mutta täysin tunnistettavista spriteistä.

Bullfrog on nähnyt vaivaa näppärien pikku graafisten yksityiskohtien kanssa, joista parhaita on taistelussa enkeleinä taivaaseen kohoavat kuolleet. Ihan tulee tippa silmään. Uusia ihmisiä saapuu haikaran tuomina, mikä vahvistanee isän ja äidin kertoman ver-

sion alkuperästäsi. (Totuushan tietysti on, että sinut ostettiin Veksan Valinnan varastomyynnistä). Vuodenajatkin vaihtuvat grafiikan ja ääniefektien säestyksellä. Ääniefektit näyttelevät tärkeää osaa pelissä, joten niitä onkin runsaasti. Löytyy miekkojen kilinää, lampaiden määintää, hurraa-huutoja ja lintujen lepatusta.

Esteettisesti siis Powermonger on vaikuttava ja Bullfrogin lähestymistapakin on mielenkiintoinen. Powermonger on itse asiassa omine lainalaisuuksineen toimiva maailma, johon pelaaja syöstään tulemaan omillaan toimeen. Linnut lentelevät ja pyrähtävät pois armeijan tieltä, lampaat vaeltavat niityillä, jokaisella pikkuihmisellä on nimi, ikä, ammatti, asuinpaikka ja usein jopa aviopuoliso. Eikös kuulostakin hyvältä?

Tieto lisää tuskaa

Powermongerista tuskin tulee Populousin kaltaista hittiä. Nimittäin ensimmäinen tunti menee ihmetellessä, mitä pitäisi tehdä. Kun se selviää, selviää myös ettei periaatteessa paljon muuta voi kuin liikuttaa isoa miesjoukkoa kylästä toiseen.

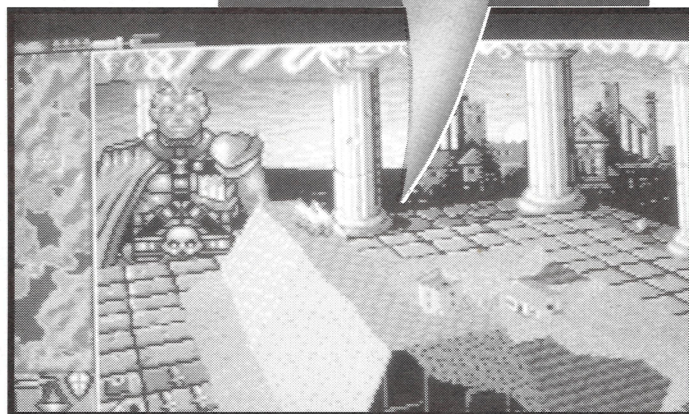
Seuraavalla tekniikalla pärjää aivan liian hyvin: jokainen kylä ryöstetään tyhjäksi, asukkaat pakkovärvätään ja eteenosuvat lampaat teurastetaan. Ylimääräiset kapteenit kelpaavat korkeintaan vakoilijoiksi, muuta käyttöä en ole keksinyt.

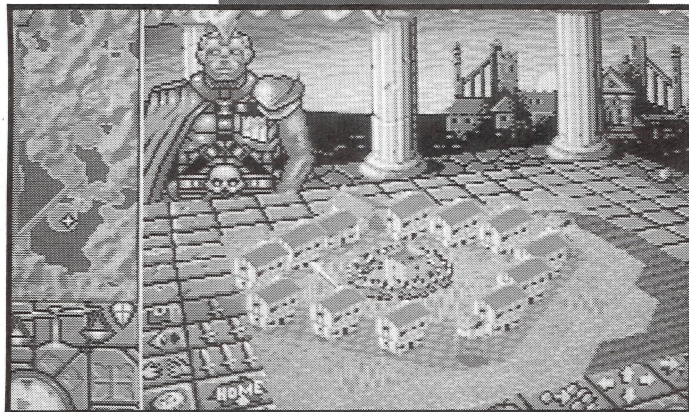
Eli siis jotenkin tuntuu, että Powermongerin runsas ulkokuori kätkeekin varsin yksinkertaisen kakun. Pelaaja ei yksinkertaisesti pääse tarpeeksi vaikuttamaan pelin tapahtumiin, edes siinä määrin kuin Populouksessa. Toisaalta myös Populous oli alussa aivan liian helppo, joten saattaapi olla, että Powermongerin myöhäisemmistä kentistä saa vastusta.

Toinen ongelma on teknistä luokkaa. Amigahan



Silkkaa luksusta: kotilinna ja rantamökki.





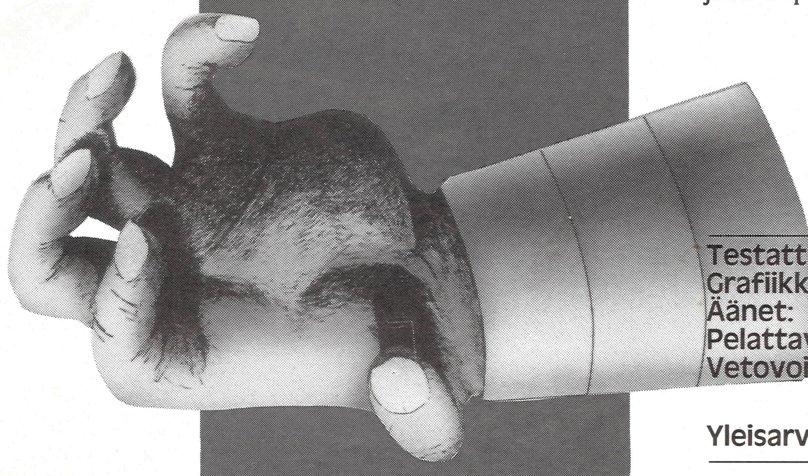
on massiivinen kone, hirmu nasta grafiikka, kauhea teho, minä rakastan sitä hirveästi, blah blah ja niin edelleen. Toivottavasti tämä riitti, ettei kukaan pillahda itkuun, kun yritän varovasti vihjaillen kertoa ettei Powermonger oikein pyöri Amigan teholla. Käskyihin reagointi toimii välillä varsin jähmeästi ja tulee sellainen tunne, että koneelle täytyy hakata käsky päähän. Piuhapelimahdollisuus on, mikä varmasti tuottaa suurta riemua, mikäli peli ei tahmane täysin.

Näinhän se aina on, että ennakko-odotukset harvoin palkitaan. Toisaalta Powermonger on aivan toista luokkaa kuin lukemattomat muut pelit. Ilokseni sitä pelailin, mutta klassikkotasolle vaadittavaa innostusta ei päässyt syntymään.

Vaan Jukka T. onkin vähän eri mieltä: "Myönnettäköön, että sekavasti selitetty käyttäjäliityntä aiheutti vakavia aggressionpurkauksia, kun edes tallennuslevykkeen alustus ei meinannut onnistua. Ja kun ohjeiden pänttäämisestä oli selvinnyt, niin parin tunnin pelaamisen jälkeen oli todettava, että vain puolet käskyistä on vakavassa käytössä. Mutta eihän tärkeintä ole voitto, vaan että pelatessa on hauskaa.

Puolen tusinan saaren jälkeen hauskuus senkun kasvaa vastapuolen muuttuessa passiivisesta mammanpojasta veriseksi valloittajaksi. Ikoniohjauksen ärsyttävistä sekoiluista huolimatta upea sotapeli, joka nappaa 92 pistettä.

Nnirvi



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	93
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	89
Yleisarvosana:	86

Tomahawk | Amiga, ST, PC

No Exit



Hiiiiiaaa! Arvatkaa menikö pelipakkaus kiemuralle, kun annoin sille pari mojovaa karatelyöntiä. Olen kurkkuani myöten täynnä läpeensä tavanomaisia karatepelejä ja No Exit on niin poskettoman tylsä, että vietän päivän mieluummin hiuksiani laskien kuin pelin ääressä.

On mukana sentään pari piirrettä, jotka kohottavat arvosanan välttävän tuntumaan. Ensinnäkin taistelijan persoonallisuutta voi säädellä kahdella ominaisuusparilla, joiden käytännön vaikutus kuitenkin osoittautuu aika merkityksettömäksi. Vähän hupaisampi idea on rajallinen ja väliaikainen mahdollisuus muuttua superhirviöksi.

Säälittävän pikkuisten ukonruippanoiden animaatioon on saatu ympättyä mukavaa eloisuutta, kuten että vastustaja pomppii hetken yhdellä jalalla, jos sitä potkaisee polvilumpioon. Jos taas itse ei tee mitään pariin sekuntiin, miekkonen esittää aikansa kuluksi vitsikkäitä välinumeroita, kuten ottaa asennon ja tekee voltin paikoillaan. Loppuhuipennuksena on vastapuolen hajoaminen palasiksi.

Ennen kuin saatte liian positiivisen kuvan, niin kiiruhdetaan täsmentämään, että pelin perusantina on holtitonta hosumista muutaman liikkeen valikoimalla. Vastustajiakin on alussa valittavana tasan yksi, sitten on vuorossa vähän ilkeämpi tyyppi, ja kun siltä saa turpiinsa, palataan ensimmäiseen ruutuun. Tässä vaiheessa peliin onkin jo niin kyllästynyt, että edes mahdollisuus kaksinpeliin ei sitä pelasta.

Näinkin laihan sahanpuruvellin ollessa kyseessä on tosi mestarillista limboilua pistää kaikki mahdollinen ladattavaksi erikseen levyltä. Eikä ruutuun edes ilmesty kohteliasta 'please wait' viestiä, vaan 'take a coffee', mitä se sitten tarkoittaakin. Aito B-sarjan tuote.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	72
Äänet:	70
Pelattavuus:	69
Vetovoima:	50
Yleisarvosana:	58

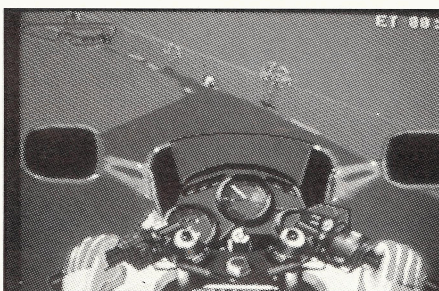
Mindscape | Amiga, ST

The Ultimate Ride

Kuusisataakuutioinen Honda ärjaisee kurviin ajajan polvilumpion viistäessä asfaltin pintaa. Mösähdettyään parin mainoskyltin läpi ja porattuaan pari reikää tunnelin seinämiin pyörä pysyy kasassa enää rautalangalla ja hyvällä tahdolla, mutta mitäpä tuosta, ajajan silmissä jo siintävät maalissa odottavat kultakutriset neitoset ja suussa maistuu shampanja. Kuten ehkä arvasit, The Ultimate Ride lupailee raivoisan vauhdikkaita hetkiä moottoripyörän sarvissa.

Aiheesta on ainakin pyritty rutistamaan kaikki irti. Valittavana on kuusi isokuutioista moottoripyörää, erilaisia kilparatoja ja ympäri maailmaa sijoitettuja maisemareittejä, joissa on parhaimmillaan vuoristorataa muistuttavaa maastoa. Mikäli valmiit reitit eivät riitä, niitä voi rakennella lisää editorin avustuksella.

Toteutus onkin sitten asia erikseen.



Välikuvat moottoripyöristä ovat upeita ja vaihtoehtojen runsaus aina ajo-ominaisuuksien pikkutarkkaan säätelyyn asti lupaavat paljon, mutta kunnon ajonautintoa peli ei tarjoa. Kuvan päivitys on uskomattoman takkuista, vaikka kovin paljoa tavaraa ruudulle ei ole ahdettu. Maiseman nytkähdellessä vastaan kuva kerrallaan vauhdin tuntu on olematon.

Pyörän kallisteluun perustuvassa ohjauksessa on sentään yritetty tavoitella realismia, mutta kunnon ohjaustuntumasta ei voi edes puhua, sillä tiukassa kurvissa ajokki päätyy hetkessä kymmenen metriä pusikon puolelle, vaikka vauhtia tuntui olevan kolmekymmentä kilometriä tunnissa. Sujuvuutta voi jonkin verran lisätä muuttamalla kaikki grafiikka silhuetiksi. Tuloksena ei kuitenkaan ole kovin merkittävä lisäys pelattavuuteen, vaan lähinnä rujon grafiikan muuttuminen entistäkin rumemmaksi.

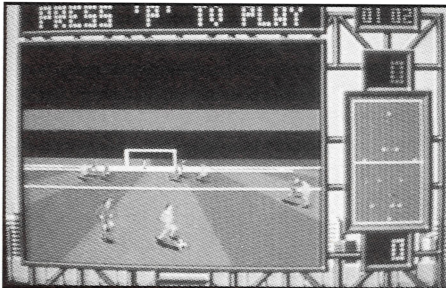
Ideassa olisi ollut potentiaaliaa Test Driven tyyliseksi pyöräilypeliksi, mutta viimeistely on kehnoa aina ääniä myöten, jotka ovat lähinnä säälittävää vespan pärinää. Peli ei tarjoa juuri muuta kuin varman pettymyksen.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	74
Äänet:	60
Pelattavuus:	62
Vetovoima:	66
Yleisarvosana:	65

Micro Style/MicroProse — ST, Amiga, PC

International Soccer Challenge



Pallokisojen myötä huligaanipelien tarjonta kasvaa kummasti, nytkin niitä on syydetty markkinoille kuin rankkareita mestaruusmittelöissä. Tietysti Prosenkin täytyi pistää nappulakenkä soppaan kehittämällä Microprose Soccerin jatko-osa, näin ISC:tä ainakin mainostetaan.

Vaihteeksi futispeli, jossa on tuore vinkkeli, nimittäin läheltä nurmen pintaa ja kolmedeenä. Omalta kenttäpuoliskolta kuvattu näkymä seuraa joko palloa tai ohjattavaa pelaajaa, riippuen siitä kumpi on lähempänä omaa maalia. Hyökätessä systeemi toimii melko hyvin, mutta puolustettaessa heikommin, koska alhaalla olevien pelaajien paikat on urkittava paneelin pienestä yläkuvasta. Oikeastaan kentän pitäisi pyörähdellä katseen suuntaisesti, jotta esimerkiksi alaspäin pelaaminen kävisi sujuvammin.

Toinen kriittinen kohta toteutuksessa on puoliksi vektorisen grafiikan sulavuus, sen kun ei paljoa tarvitse tökkiä, kun pelattavuus alkaa kärsiä. Eipä se varsinaisesti hidasta ole, mutta lievä tahmeus näppituntumassa häiritsee.

Jos unohdetaan 3D:n mukanaan tuomat ongelmat, niin ISC on aika kattava näkemys futaamisesta. Mukana ovat sivurajaheitot sekä maali-, vapaa-, kulma- ja rangaistuspotkut. Viimeksi mainittu on ainoa tilanne, jossa voi joutua veskarin tehtäviin, muutoin se hoitelee hommat omin avuin. Hyvä näinkin, sillä jo potkujen suuntaamisessa on aivan kylliksi hommaa. Periaatteena on, että ensin säädetään napilla voima ja sitten on sekunnin murto-osa aikaa päättää, potkaiseeko matalan, korkean vaiko kenties kierrepotkun. Pääpelin puuttuminen hieman ihmetyttää, sehän olisi sopinut harvinaisen hyvin pelin maanläheiseen näkövinkkeliin. Ihmeempiä taktisia kuviota pelistä ei löydy.

Minun puolestani yksi hyvä pallopeli olisi riittänyt vähäksi aikaa. Prosen realismia tavoitteleva näkemys ei toimi tarpeeksi hyvin, jotta se korvaisi jonkun Kick Off kakkosen. Kokeilkaa ja ihmetelkää, miten paljoin vinkkelin vaihdos kupissa painaa. Jalkapallofanit luonnollisesti pistävät paikallisen peliputiikin remonttiin, jos peliä ei löydy hyllystä.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	ST
Grafiikka:	83
Äänet:	75
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	87
Yleisarvosana:	83

Micro Style/MicroProse — Amiga, ST, Ams, Spe

Oriental Games

Eipä ehtinyt kulua pitkääkään aikaa Electronic Artsin mainiosta Budokanista, kun Prosen piti syytää ulos peli samalla kaavalla. Toisin sanoen läjätään pakettiin mahdollisimman aggggressiivisia itämaisia riehumislajeja.

Kendo on se vanha tuttu kepinhuiskuttelu, joka tosin oli paljon monimuotoisemmin toteutettu EA:n Budokanissa. Sama pätee Kung Fu'hun, jossa ei ainakaan meikäläisen silmiin näy paljonkaan eroa karateen, paitsi että Budokanin karate hakkaa OG:n kädet alhaalla, potkuvalikoima kun oli sen verran vaikuttava. Kolmas ja viimeinen 16-bittisten laji on Kyo-Kushin-Kai, jota voisi lähinnä luonnehtia vapaamuotoiseksi nyrkkitappeluksi. Mukana on esimerkiksi pääpusku ja jalalla polkaisu. Eipä kovin budo-henkistä. Jostain kumman syystä kasibittisten versioissa on enemmän ja erilaisia lajeja: Kendo, Karate, Kung Fu ja Sumo.

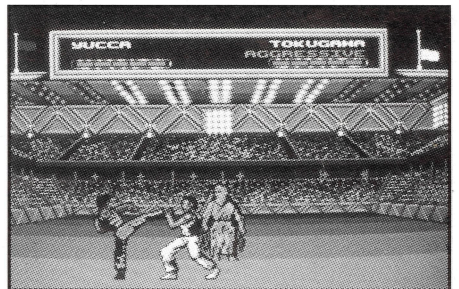
OG:n mielenkiintoisin ominaisuus on joystick-editori, vai pitäisikö sanoa liike-editori, ennen kuin lähdette noutamaan vajasta puukkoa ja pöllinpalaa. Toisin todeten saa aivan itse päättää millaiselle kiemuralle tikku on väännettävä, jotta raajat huiskisivat haluttuja ratoja.

Vastustajien älyvapaus heittelee laidasta laitaan, alkupään vastukset enimmäkseen seisoskelevat kun taas mitalikamppailuissa sohitaan senkin edestä. Harjoittelua ei ole mukana, vaan sännätään suoraan tatamille ottelemaan mitaleista kerrasta poikki systeemillä.

Grafiikka on vähän suttuista mutta sentään suurta, animointi ei leukaa loksauta enempää kuin kuuslankun Exploding Fist ja äänet taasen ovat tyypillistä sirkkelin särähtelyä. Pirteimmin korvaan sopivat kendokeppien kalinat.

Sen verran verettömän olon OG jättää, että ihmetellä täytyy. Ilmeisesti saamme näistä kärsiä niin pitkään kuin itämailla riittää toinen toistaan eksoottisempia lajeja, esimerkiksi annettakoon vinkiksi, että Tae kwon do taitaa olla vielä käsittelemättä. Tämä tekele ainakin töksähtää selälleen keräilyerien puolelle.

Jukka Tapanimäki



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	76
Äänet:	74
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	73

Vulture Publishing | Amiga, ST

Prosoccer 2190

Prosoccer 2190 on olevinaan tulevaisuuden versio jalkapallosta. Se on kuitenkin aivan tavallisen jalkapallon tapainen joukkuepeli sekä ulkoisesti että säännöiltään, paitsi että sitä pelataan sisätiloissa ja peliväline muistuttaa enemmän superpalloa kuin futiksen nahkakuulaa.

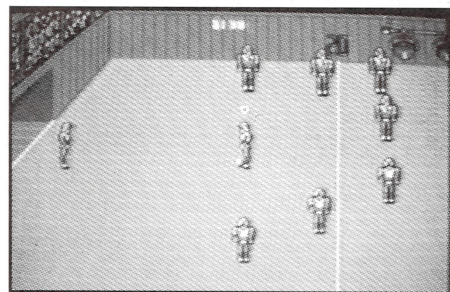
Pelistä saatu ensivaikutelma on todella masentava. Tietokonevastustaja tekee maaleja niin tehokkaaseen tahtiin, että aina ei ehdi edes tikkuun koskea. Jäljelle siis jää kaksinpeli, mutta sen puolestaan pilaa pallon omituinen liikehdintä. Jos esimerkiksi potkaisee viistosti päätyseinään, pallo ei suinkaan kimpoa takaisin kentälle, vaan kierii seinää pitkin maalin yli. Kaiken huipuksi potku tulkitaan maaliksi.

Pallon kimmoisuus ja suuri nopeus on toinen outo piirre. Sopivan laukauksen jälkeen se saattaa kimpoilla kahden pelaajan välissä vaikka miten pitkään. Jotta masennus olisi täydellinen, mainittakoon vielä universumin turhimmat hidastukset. Ensinnäkin uusinta näytetään piinaavan hitaaseen tahtiin frame kerrallaan ja toiseksi sitä ei voi mitenkään keskeyttää.

Edellä luetelluista vähemmän mukavista ominaisuuksista huolimatta P2190 on nipin napin siedettävä kaksinpelissä. Pallon potkaisu on ainakin hyvin selkeästi toteutettu: voima määräytyy napin painalluksen pituudesta ja samaan aikaan voi säätää korkeutta ja kierrettä tikkua vääntämällä. Mielenkiintoa lisää jonkin verran erityinen valmennusmoodi, jossa kone hoitelee pallottelun ja pelaaja voi keskittyä vaihtelemaan taktiikkaa, joukkueen kokoonpanoa ja pelaajien paikkoja.

Hieman jäi sellainen tunne, että P2190 on keskeneräiseksi jäänyt buginen jalkapallopeli, josta tehtiin julkaisukelpoinen keksimällä uusi urheilulaji.

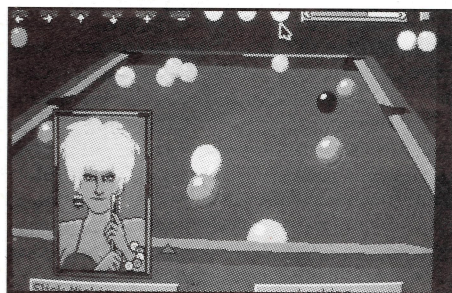
Jukka Tapanimäki



Testattu:	ST
Grafiikka:	69
Äänet:	65
Pelattavuus:	67
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	66

Microplay | PC

Sharkey's 3D Pool



Biljardipelit ovat erittäin harvassa PC:lle, Amigalle ja C-64:lle niitä on sitten sitäkin enemmän. Itse asiassa Sharkey's 3D Pool on jokin aika sitten julkaistu molemmille koneille, mutta amerikkalaiset suuressa viisaudessaan keksivät antaa PC:n versiolle eri nimen.

Paketissa oleva ainokainen 360 kilon lerppu ei anna odottaa mitään huippupeliä. Yllätys onkin iloinen, kun installoinnin jälkeen ruudulle hypähtää erittäin pelattava biljardisimulaatio. Peli on toteutettu nykyään niin valtavasta suosiosta nauttivalla vektorigrafiikalla siten, että kaikki on esitetty pelaajan näkökulmasta. Hitaimpien PC:iden omistajat voivat halutessaan dumpata 3D-vektorigrafiikat ja tyytyä suoraan yläpuolelta esitettyyn pöytään, joka pysyy vikuroimatta paikallaan.

Pelaaminen tapahtuu parhaiten hiirellä. Oikea hiirennappula pohjassa hiirtä liikuttaen tähdätään ja vasen hiirennappula lyö pallon matkaan. Ennen lyöntiä voi säätää kierteen ja lyönnin voimakkuuden ruudun yläreunassa olevista mittareista.

Zoomaus lähemmäksi ja kauemmaksi pöydästä ei onnistu hiirellä, vaan se pitää hoitaa klikkaamalla ruudun yläreunasta löytyviä symboleita. Tarpeeksi suureen tarkkuuteen lyönnin suuntaa määriteltäessä ei päästä, johtuen pelin resoluutiosta (320*200). Peli kompensoi puutetta helpottamalla pallojen pussittamista. Riittää kunhan saat lyötyä pallon hieman reiän suuntaan, ja siellä on. Tämä ei ole kovinkaan realistista, kuten kaikki joskus biljardia pelanneet tietävät.

Pelaaja voi pelata harjoitusottelun, osallistua turnaukseen tai harjoitella levyltä erikseen ladattavia kierrelyöntejä. Pelin alussa voi luoda hahmon, jolla on tietty määrä rahaa. Peleissä lyödään vetoa pelin lopputuloksesta, ja peli loppuu samaan aikaan kuin rahatkin. Levyltä löytyy kymmenkunta tietokoneen ohjaamaa pelaajaa, joilla on kaikilla oma persoonallisuutensa ja pelityylinsä. Luonnollisesti Sharkey's 3D Pool on hauskimmillaan, kun kaksi kaveria pelaa toisiaan vastaan.

Paras pelin tukema näyttömoodi on EGA, mikä ei 16-värisenä vaadi kovinkaan tehokasta konetta. Resoluution olisi voinut nostaa korkeammaksi, mutta kaikkea ei voi saada. Sama pätee kai sitten äänikorttitukeenkin, sitäkään ei löydy. Tällaisenaan Sharkey's 3D Pool on etenkin biljardista kiinnostuneille lysti ja tarpeeksi yksinkertainen peli muutamaksi viikoksi.

Petri Teittinen

Testattu:	AT-386/EGA
Grafiikka:	82
Äänet:	67 (PC)
Vetovoima:	85
Pelattavuus:	90
Yleisarvosana:	86

Hewson | Amiga, ST

Future Basketball



Kun kyseessä on futuristinen urheilu, voi olla melkoisen varma, että peliin on lainailtu ideoita Speedballista. Näin myös Future Basketballissa, jossa maalit on korvattu koreilla, mutta muuten otteluiden aineksina onkin tuttua pelaajien tönimistä ja ikonien keräilyä kentän pinnasta. Apuvälineisiin kuuluu varsin epäurheilijamaista kalustoa, kuten sirkkelinteriä, jotka ohjautuvat vastustajaan.

Ihme kyllä FB:stä puuttuu kaksinpeli, mutta sen korvaa ainakin osittain mielenkiintoinen liigasysteemi, johon kuuluu kolme divisioonaa ja supersarja. Ideana on, että voitoista kerätyt rahavarat voi sijoittaa parempiin pelaajiin. Miehistön uusiminen onkin tarpeen, sillä liigan alkupäässä joutuu sietämään hidasliikkeisiä mämmikouria, jotka eivät hallitse edes korinteon ja syöttöpelin alkeita. Huippumiehistön kasaaminen ei hetkessä onnistu, joten mahdollisuus tallentaa tilanne levylle on tarpeellinen ominaisuus.

Pelisysteemi sinänsä on selkeä ja sujuva, mutta pari töppiä heikentää nautittavuutta. Esimerkiksi kun oma pelaaja tönäistään kumoon, se jää hetkeksi maahan makaamaan. Tämä kuuluu pelin luonteeseen, mutta ikävänä puolena on se, että jos eliminoitu pelaaja on lähimpänä palloa, niin vähään aikaan ei voi tehdä mitään.

Vielä pahemmin onnahtelee puolustuspeli. Ohjattava on aina palloa lähinnä oleva ukko, mutta automatiikka ei toimi kuten sen pitäisi. Jos kaksi puolustajaa on suunnilleen samalla etäisyydellä, ohjaus vaihtuu palaajasta toiseen nopeassa tempossa. On todella ärsyttävää, kun ohjaus vaihtuu väärään ukkoon juuri kun valmistautuu taklaukseen. Ohjauksen palattua alkuperäiseen on vastustaja tietysti ehtinyt kääntää hyökkääjälle selkänsä. Näin onkin kätevästi saatu raivattua oma kenttäpuolisko tyhjäksi, ja vastustaja tekee korin.

Ihmeen hyvin FB onnistuu viihdyttämään, vaikka pelisysteemin sekoilut aiheuttavatkin lievää turhautumista. Mutta futurististen pelin sarjassa Projectyle on mielestäni parempi ja myös Speedball kakkonen taitaa kiilata ohi ostoslistassa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	77
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	82

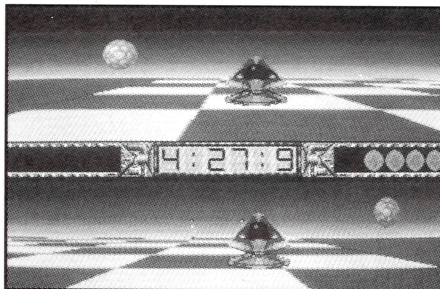
Rainbow Arts | Amiga

Masterblazer

Tuskinpa olen kovin pahasti väärässä, jos väitän Masterblazerin hipovan ennätystä, eipä ainakaan tule mieleen mitään muutakaan peliä, jonka kuusnelos- ja Amiga-versioiden välillä on lähes viisi vuotta. Nimittäin peli on suora käännös Lucasfilmin Ballblazerista, joka julkaistiin vuoden 1986 tammikuussa.

Senioripelaajat hypätköön seuraavaan kappaleeseen, muille lyhyt kertaus: Ballelі Masterblazer on futuristinen pallopeli, jossa kaksi makaanista kiituria tönii kilpaa pelivälinettä liikkuvien tolppien väliin. Pelaajilla on oma kuvan puolikas, jossa ruudullinen kenttä on kuvattu kolmiulotteisesta katseluperspektiivistä.

3D-efekti ainakin toimii makoisan sulavasti. Ruutulattian piirrossa on jopa käytetty anti aliasing -tekniikkaa, eli suomeksi sanottuna reunojen pykäläisyys



on häivytetty taitavalla varjostuksella. Pelaamista häiritsee aika pahasti tönimisvälineen tapa kääntyä aina automaattisesti pelivälineen suuntaan, sillä mistään ei näe miten päin liituri huristelee. Pikkuinen kompassi johonkin nurkkaan olisi lisännyt kummasti pelattavuutta.

Yksinään palloilu ei pahemmin houkuttele. Kaikki yhdeksän robottivastustajaa ovat ärsyttävän tehokkaita, ne kun näyttävät aina tietävän oikean suunnan ja maalien sijainnin. Masterblazer on oikeastaan järjellinen vain kaksinpelissä, jolloin kummatkin ovat yhtälailla pallo hukassa.

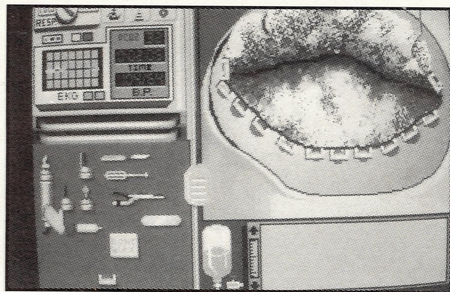
Pallottelun lisänä on pientä pintasilausta, kuten upeasti kuvitettu historiikki kuuluisista pelaajista. Mukana on myös eräänlainen ralli, jossa pujotellaan pilareiden välissä, mutta pari koe-erää riitti kyllästymiseen. On vanhalla klassikolla ainakin kuriositeettiarvoa, mutta ei se ihmeemmin saanut innostumaan.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	88
Äänet:	77
Pelattavuus:	68
Vetovoima:	82
Yleisarvosana:	78

Software Toolworks | PC

Life & Death II: The Brain



Potilas makaa pää ajeltuna leikkauspöydällä. Kirurgi Nirvi tempaisee kumihanskat käsiin, vetäisee skalpellilla Z:n päälakeen ja tempaisee päänahan raolleen. Kolme neljäsosaa leikkauksen yleisöstä keksii yht'äkkiä parempaa tekemistä ja missaa raflaavan reikä-kalloon-silmätkiinni-ohjelmanumeron. Imuri käyntiin, kasvain ulos ja kallo kiinni, niin taas yksi potilas voi langeta samettisilmäisen huippukirurgi Nirvin jalkojen juureen.

Näinhän aivoleikkaus ei missään tapauksessa etene, minkä voi itse todeta mainiosta Life & Death II:sta. Ensin potilaasta täytyy tehdä diagnoosi (70-vuotiaita mummoja, jotka käyttävät huumeita, heh.) Suuri apu on muun muuassa on-line-neurokirurgian oppikirjasta. Potilasta pistellään muun muassa neuloilla, ja kun tökkää neulan simmuun, saa vain nuhteet mutta pysyy töissä. Epäilyttävää, taidanpa peruuttaa maanantain aikani.

Alussa suuri osa potilaista ei kaipaa kuin aspiriinia, psykiatria ja reipasta potkua persiiseen, mutta ennemmin tai myöhemmin joutuu leikkaamaan, joten on parempi vierailla luokkahuoneessa ja tehdä kunnon muistiinpanot, muuten käy huonosti niin potilaalle kuin lääkärillekin. 256-värinen VGA-grafiikka pitää huolen, että leikkaussalissa on nokka valkoinen ja aamiainen etsii exitiä.

Software Toolworks on kehittänyt kakkososaa huimasti: surkea CGA-grafiikka ja piippaus on korvattu VGA:lla ja äänikorttituella, ja jopa PC-piippi toistaa samplattuja efektejä erinomaisesti.

Life & Death II on onnistunut ja hyvin tehty kirurgisimulaatio, joka tarjoaa "mukavaa" vaihtelua tuhanteen kertaan nähdyille kaavapeleille.

Nnirvi

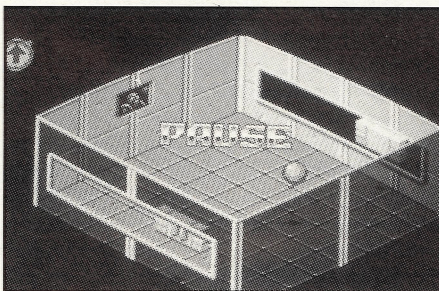
Testattu:	386/VGA
Grafiikka:	89
Äänet:	90
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	87

Krysalis | Amiga, ST

Botics

Pikavilkaisu pakkauksen takakanteen jättää vaikutelman, että Botics olisi isometristä 3D-perspektiiviä soveltava toimintaseikkailu, mutta pahemmin ei voisi olla väärässä. Kyseessä on nimittäin todellinen kummajainen pallopelien maailmassa. Kenttänä on yläviistosta kuvattu laatikko, jonka kummassakin päässä on kapea maali sekä yhdistetyn lyöntivälineen ja maalivahdin töitä hoiteleva liikkuva palkki. Peli on siis eräänlainen Breakoutin, tenniksen ja jalkapallon välimuoto.

Otteluissa on käytössä viisi areenaa pelin alkaessa keskimmäisestä. Jos vastapuoli tekee maalin, siirrytään yhden areenan verran omaa päätyä kohti, ja



jos taas itse onnistuu maalinteossa, edetään päinvastaiseen suuntaan. Mutkikkaalta kuulostavan idean voi ilmaista myös siten, että voittoon tarvitaan kahden maalin etumatka.

Lyhyesti sanottuna Botics on uskomattoman monotonista puppua. Pallon mäiskiminen on aivan liian epämääräistä ollakseen nautittavaa, sillä aina ei ole edes selvää millä korkeudella peliväline liitelee. Lisäksi pelin rakenne on ankeuden huippu. On aivan samantekevää päättyykö ottelu voittoon vai häviöön, sillä kummassakaan tapauksessa peli ei etene mihinkään suuntaan. Ei liigasysteemiä, cup-otteluita eikä mitään. Vaikeustasoja sentään löytyy peräti 80, mutta who cares.

Tämänkin pelin suunnittelijalle joku olisi voinut ajoissa huomauttaa, ettei kaikkia päähän pälkähtäviä älynväläyksiä kannata käytännössä toteuttaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	70
Äänet:	71
Pelattavuus:	61
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	57

Rainbow Arts | Amiga, ST, PC

The Curse of Ra

Ongelmapelit ovat kovasti muodikas ilmiö, varsinkin sellaiset, joissa on palikoita. The Curse of Ra kätkee egyptologisella mystiikalla balsamoidun olemuksensa alle perin yksinkertaisen perusidean. Ruudulla häärää pyhä pillerinpyörittäjä, joka poistaa pareittain hieroglyfeillä koristellut tiilet, hieman samanhenkisesti kuin itämaisilla Mah Jong -palikoilla pelattavassa pasianssissa.

Itikkakuntaan kuuluvalla pikku sankarilla on pari pulmaa. Ensinnäkin palikka-

parin voi poistaa vain silloin, kun ne ovat samalla pysty- tai vaakarivillä. Niinpä paloja on hieman järjesteltävä, mikä käytännössä tapahtuu siten, että koppis hyppää kyytiin ja huristelee muualle.

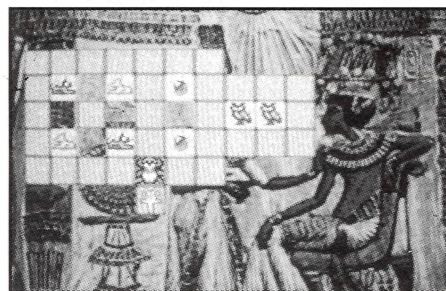
Toinen ongelma on siinä, että kulkutie olisi pidettävä avoimena ja lopuksi olisi päästävä Ank-symbolilla merkityn tiilen luo, muussa tapauksessa ei voi muuta kuin ihmetellä ja pyöritellä kitiiniraajojaan. Umpikujaan päätyy helposti, sillä päältä ei mitenkään näe, mitä paloja voi liikutella ja mitkä taas on liimattu alustaan. Ratkaisua mutkistamassa on erikoispalikoita, kuten teleportteja sekä katoilevia alustoja.

Pelissä on kaksi versiota samasta ideasta. Yksinkertaisessa logiikkaosuudessa on sata kenttää, joissa saa pohtia ja tuumailla mielin määrin. Sen vikana on lievä mekaanisuus. Kenttiin ei aina edes sisälly mitään jujua, vaan ratkaisu on perin suorasukaista palojen pyörittelyä.

Toiminnallisessa osuudessa peliä on vaikeutettu siten, että pillerinpyörittäjä voi tipahtaa tyhjyyteen ja kiusana on tiukka aikaraja. Liian nopean oppimisen ehkäisemiseksi kentät ovat vieläpä satunnaisessa järjestyksessä. Toimintapelin heikkous on siinä, että vaikeus on luotu aivan väärillä konsteilla. Probleemapelissä kuoleminen väärän ohjausliikkeen seurauksena on ikään kuin tyylirikko.

Ra on sikäli väliinputoaja, että siinä ei ole huippuunsa pelkistettyjen tetrispelien lumousta, mutta toisaalta se ei myöskään rassaa tarpeeksi aivomassaa. Parasta antia on pasianssimaisen rento peliote.

Jukka Tapanimäki



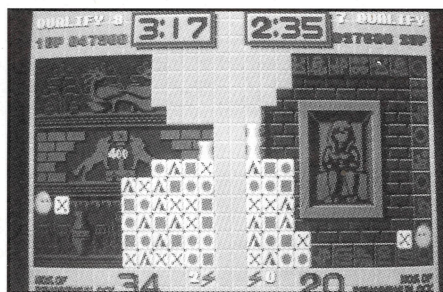
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	77
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	79
Yleisarvosana:	78

Ocean — Amiga, ST

Plotting

Mitä perustavampi todellisuuden osanen otetaan käsittelyyn, sitä enemmän sitä voi varioida. Tämän totuuden todisteena on se raivokas into, jolla palikkapelejä syydetään Tetriksen vanaveteen. Ihme kyllä Plotting ei suoranaisesti muistuta mitään esikuvistaan, vaikkakin tietty deja vu on läsnä ensisilmäyksestä lähtien.

Ideana on siis taas kerran palikoiden poistaminen periaatteella kaksi tai enemmän pareja ruudulta ulos. Palkit ovat klönttinä ruudun kulmassa ja sivulla viuhtoo Pacmanin pikkuserkku, joka sinkoaa pitelemänsä palan kasaa kohti. Jos kohdalle sattui samanlainen pala tai jono sellaisia, niin bingo, ne häivytetään ja palojen takana ollut yksilö linkotaan uudeksi pelivälineeksi. Peli päättyy, mikäli pideltävälle palkille ei löydy paria ja kaikki jokerit on käytetty. Kasaa voi lähestyä myös yläkautta, sillä pala putoaa



alas osuessaan seinään tai yläkulmassa olevaan porrastukseen. Myöhemmillä tasoilla harmina ovat puutteelliset portaat ja kentän tukkeeksi ripotellut putkenpätkät.

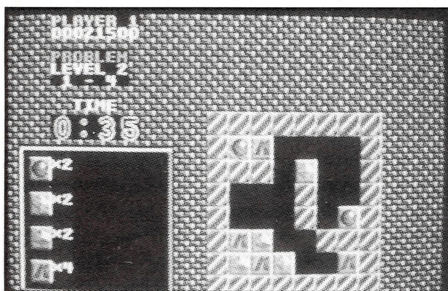
Sooloilun vaihtoehtona on kaverin tai koneen haastaminen, jolloin periaate on samantapainen kuin Gameboyn Tetriksessä. Eli jos onnistuu poistamaan enemmän kuin yhden palkin, kaverin ruutupuoliskoon lisätään tavaraa. Kun kaikki kentät on koluttu kuin tyhjää vaan, niitä voi väsäillä lisää editorin avustuksella.

Idea ei ole aivan yhtä nerokas kuin Tetriksessä, Blockoutissa ja Klaxissa. Ennemminkin tulee mieleen Ra, Shanghai ja muut palikkapasianssit, joissa menestyksen salaisuus on kyky hahmottaa tilannetta tulevaisuuteen, kun taas Tetriksen sukulaisissa on oltava muuten vain nopeaälyinen. Ei Plottingin kasojen olemusta kuitenkaan viitsi alkaa pohtimaan, joten pelaaminen etenee vähän yrityksen ja erehdyksen kautta. No, sitä tai tätä mutten pelaamatta jätä, eli rentoa viihdettä, muttei aivan terävintä älysarjaa.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	ST
Grafiikka:	77
Äänet:	79
Pelattavuus:	87
Vetovoima:	89
Yleisarvosana:	87

Ocean — Amiga, ST, C64, Ams, Spe



Puzznic

Ocean on ilmeisesti päättänyt lypsää kerralla kuiviin sekä palikkapelit että ostajien lompakot. Puzznic on niin läheinen sukulainen Plottingille, että niiden kaupitteleminen erikseen haiskahtaa rahastukselta. Palikka-aiheesta voi kehitellä niin monta ziljoonaa variaatiota, että olisi ehkä ollut järkevämpää yhdistää pelit yhteen pakettiin ja pistää seuraksi pari muutakin versiota.

Puzznicissa poistetaan palikoita asettamalla samanlaiset rinnakkain tai päällekkäin, eli kovin tutulta kuulostaa. Parittaisen poistamisen lisäksi myös L-kirjaimen muotoiset viritelmät hyväksytään, itse asiassa niitä on pakkokin käyttää vaikeammissa kentissä, joissa on pariton määrä paloja. Maksimimäärä näyttäisi olevan neljä palaa ladottuna T-kirjaimen muotoon.

Pelikenttinä on vaihtelevanmuotoisia sokkeloita, joissa ohjaillaan yhtä vapaasti valittavaa palikkaa kerrallaan. Nor-

maalisti palikkaa voi liikuttaa ainoastaan vaakasuunnassa, ylöspäin voi siirtyä vain jos palkin saa keploteltua hissiin ja liikkeen alaspäin hoitelee painovoima.

Kaikki 144 kenttää on tyhjennettävä aikarajan puitteissa. Muutama uusintayritys sallitaan. Samojen kenttien pelaamisen puuduttavuutta on lievennetty ryhmittelemällä ne viuhkamaiseksi ketjuksi, jossa voi edetä mielensä mukaan. Salasanojen käyttäminen vaikkapa kymmenen kentän välein ei olisi ollut pahitteeksi, sillä on turhauttavaa aloittaa alusta, kun ankaran pohtimisen jälkeen keksii ratkaisun haastavaan kenttään, mutta aika ei enää riitä.

Plottingin valttina oli kaksinpeli, mutta Puzznicin idea on palkin verran parempi. Tämä Taiton kolikkopeliin perustuva pulmapeli on oiva osoitus siitä, että väänteli palikoista millaisen teoksen hyvänsä, tulos on aina nautittava. Mutta seuraavan palikkasekoilun jälkeen pisteisiin on tehtävä inflaatiotarkistus.

Kuusnelosessa on, ikävä kyllä, loistava idea osittain pilattu huonolla ohjelmoinnilla. Tähtäin, jonka avulla palikoita siirrellään, liikkuu aivan liian hitaasti ja tekee pelaamisesta hieman turhauttavaa. Myös palikoiden hajoaminen ruudulla on hidasta, minkä aikana hukkaantuu paljon kallisarvoista aikaa, ja kello jatkaa laskemistaan vielä kaksi sekuntia senkin jälkeen kun viimeiset palikat ruudulta on tuhottu. Tämä johtaa pelin kohtuuttomaan vaikeutumiseen jo muutaman kentän jälkeen (kenttiä yhteensä 144).

Puzznic-64 ei myöskään ymmärrä tilannetta, jossa pelaaja on pelannut itsensä pussiin, eikä ruutua voi enää ratkaista. Koska pelissä ei ole keskeytystoimintoa, joutuu surullinen pelaaja odottelemaan ajan loppumista. Pelissä on kylläkin näppäin, jonka avulla kentän voi aloittaa alusta uudestaan, mutta aikalaskuri ei nolliudu, vaikka ohjeet niin väittävätkin. Puzznic on kuitenkin niin hyvää vaihtelua ja idealtaan hauska peli, ettei sen huono ohjelmointi voi pilata koko iloa.

Jukka Tapanimäki
Samu Mielonen

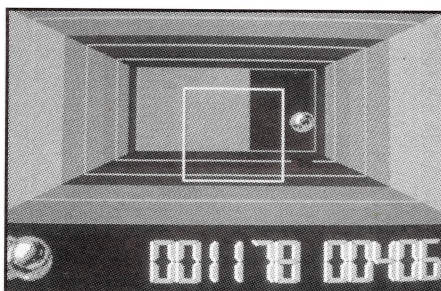
Testattu:	ST, C64
Grafiikka:	70, 76
Äänet:	60, 70
Pelattavuus:	81, 57
Vetovoima:	90, 75
Yleisarvosana:	88, 72

Infogrames — Amiga, ST, PC

Light Corridor

Tetris palautti yksinkertaisen, mutta hyvän idean kunniaan, ja tätä periaatetta hyödyntää Ligh Corridorkin.

Päämäärä on saada kuljetettua palloa syvemmälle kolmiulotteisessa tunnelissa Arkanoid-tyyliin. Tunnelissa on ennalta-arvattavien seinien lisäksi liikkuvia seiniä, voimakenttiä, ja erikoisseiniä, kuten tiettyyn kohtaan osumista vaativat ja pala palalta hajotettavat. Tietysti tunnelissa roikkuu myös lisäominaisuuksia mailaan



tämän jo mainitun Arkanoidin malliin.

Pelissä on koodijärjestelmä tauottoman saman osuuden kanssa tahkoamisen välttämiseksi sekä rakennusosio omia tunneleita varten. Grafiikka on yksinkertaista eikä haittaa peliä, ääniefektitkin miellyttävät korvaa. Ainoa vika on liiallinen nopeus: Light Corridor vaatii suhteettoman hyvät refleksit.

Ihan kiva peli, mutta riittääkö se?

Nnirvi

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	80
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	82
Yleisarvosana:	80

U.S. Gold — Amiga, ST, PC

Vaxxine

"Virukset ovat sairaus ja minä olen lääke!" Sylvester Stallonen kuolematon viisaus kertoo sekunneissa Vaxxinen perusidean.

Pelaaja löytää itsensä kolmiulotteisen shakkiruudukon päältä (ihmisruumis). Kauniit pallot vaeltelevat laiskasti sinne tänne, mutta Haa! Nuo pallerot ovatkin katalia viruksia, jotka toisen samanvärisen löytäessään muodostavat ryppäitä, jotka tarpeeksi isoina kiinnittyvät soluihin.

Idea on tuhota virukset (värikäs pallo) ampumalla niitä toisella samanvärisellä pallolla. Peli on ohi, jos jotkin ammuksista loppuvat. Onneksi lisäammuksia saa ampumalla virusta väärällä ammustyypillä, jolloin ilmestyvää tähteä pruikkaamalla varasto karttuu. Rokote saa myös muodostettua hirveällä ammuskulutuksella eräänlaisen valeviruksen, johon telakoituvat virukset jysähtävät taivaan tuuliin.

Vaxxinen on tehnyt E-Motionista vastuun kantava ryhmä. Grafiikan näyttävyydestä ei kuollut kuvaruutukuva pysty kertomaan kuin kalpean version. Kun kaunis ray-tracing-pallomeri liikkuu, se tapahtuu nopeasti ja pehmeästi. Pelattavuutta kyllä laskee omien "ammusten" inertia. Niiden lentoradan laskeminen kun vaatii ballistisen tietokoneen. Inertian saa kyllä kytkettyä pois, mutta jostain syystä sen jälkeen ei lentoradan laskeminen onnistu enää ballistiselta tietokoneeltakaan.

Vaxxine on näppärästi naamioitu ammuskelupeli, josta löytyy omaa otettakin tarpeeksi. Hämärä, mutta harjoittelua vaativa.

Nnirvi

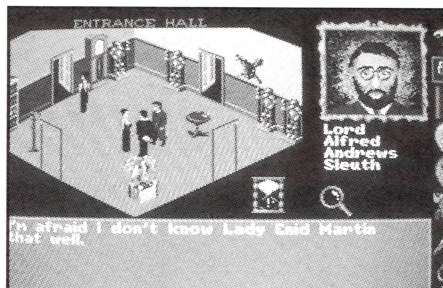
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	91
Äänet:	77
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	85

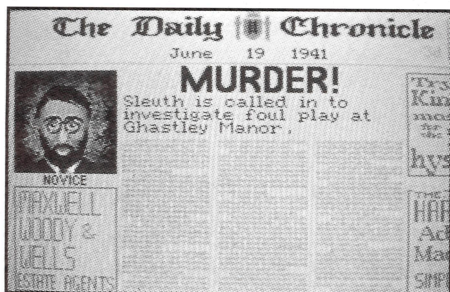
Murder!

Kunnon dekkaritarinan luulisi olevan antoisa aihe peliin, mutta yllättävän vähän niitä on näkynyt. Lähinnä tulevat mieleen vanhat Infocomin klassikot, kuten Witness, Suspect ja Deadline. U.S. Gold tekee kulttuuriteon ottamalla aiheen käsittelyyn rohkean omaperäisellä tyylillä.

Murder! käy suoraan asiaan: amatööörietsivän edessä lojuu ruumis, josta aluksi tiedetään vain nimi, löytymishetki ja kuolintapa. Klassiseen tyyliin on selvitettävä murha-ase, motiivi ja tietysti murhaaja. Aluksi meinaa mennä sormi suuhun, sillä yläluokkaisen ylellisissä tiloissa hyörii sekalainen joukko asukkaita, vieraita ja palvelijoita, jotka kaikki ovat yhtä syyttömän näköisiä.

Tyylikkään mustavalkoinen, yläviistosta 3D-perspektiivistä kuvattu pienoismaailma on hyvin todentuntuinen. Sitä kansoittavat epäillyt kuljeskelevat huoneesta toiseen, pysähtyvät juttelemaan keskenään, istuvat sohvalle tupakoimaan ja muutenkin käyttäytyvät luontevasti. Ääntä on käytetty niukasti, mutta seinäkellon tikityksellä, vienolla puheen supatuksella ja muilla minimalistisilla efekteillä on saatu aikaan hyvin tiivis tunnelma.





Seassa häärivän etsivän tärkein tehtävä on ihmisten kuulusteleminen. Se sujuu näppärällä ikonisysteemillä, jonka avulla voi tehdä ihmisiin, paikkoihin ja esineisiin liittyviä vakiokysymyksiä. Mikäli tieto on kiinnostava, sen voi siirtää muistilehtiöön, josta motiivit, johtolangat ja muut vastaavat löytyvät aiheiden mukaisessa järjestyksessä. Esimerkiksi jos uhri murhattiin keittiössä kuristamalla klo 10:15, niin on hyvin kiinnostava tieto, että herra X poimi klo 10:05 viinipullon keittiön pöydältä. Tällöin voidaan päätellä, että a) herra X saattaa olla murhaaja, b) herra X on saattanut nähdä murhaajan poistuessaan keittiöstä, tai c) herra X on juoppo.

Murha-aseen selvittäminen on usein kriittisin vaihe. Helpoimmilla tasoilla riittää, kun ottaa sormenjäljet aseeksi epäillystä esineestä, esimerkiksi yöpöydän miniveistoksesta. Sitten tarvitseekin enää seurata epäillyn kannoilla kunnes tämä laskee pöydälle viinilasin tai muun vastaavan kädessään pitelemänsä esineen. Vaikeimmilla tasoilla tarvitaankin jo enemmän päättelykykyä, sillä sormenjäljistä tai aseeseen viittaavista vihjeistä ei välttämättä näy jälkeäkään.

Murhasta kertovan sanomalehden etusivua näpelöimällä on mahdollista luoda peräti kolme miljoonaa erilaista murhamysteeriä, joissa kuitenkin toistetaan muutamaa perusvariaatiota. Hieman häiritsee se, että kaikki esineet, käsiaseet mukaanlukien, lojuvat näkyvillä paikoilla pitkin pöytiä. Olisi paljon kiinnostavampaa, jos ne joutuisi etsimään vihjeiden perusteella. Toinen heikkous on siinä, että vaikeutta on lisätty keinotekoisesti epäiltyjen lukumäärällä.

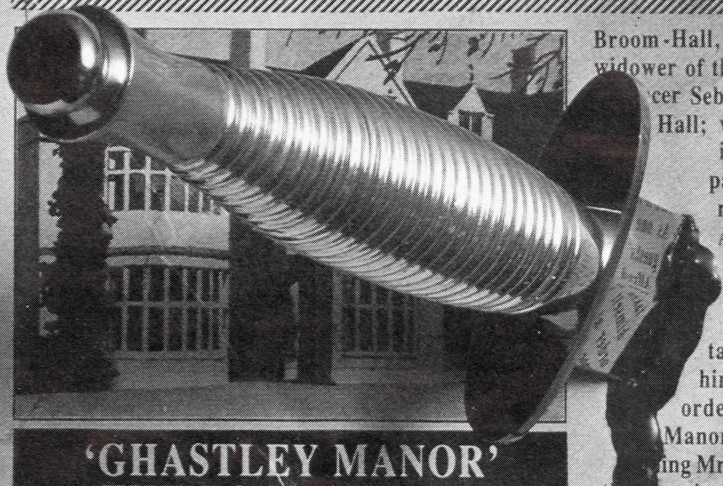
Lievän mekaanisesta rakenteestaan huolimatta Murder! on poikkeuksellisen nokkela peli. On hyvin antoisa kokemus saada mysteerin osat kokoon pala palalta, kunnes murha on täydellisesti rekonstruoitu. Kaiken kukkuraksi tätä iloa riittää vaikka loppuiäksi.

Jukka Tapanimäki

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	80
Äänet:	78
Pelattavuus:	88
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	88

MURDER!

19TH JUNE 1941



Broom-Hall, actress & widower of the famous film ...cer Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is questing Mr Larry Glover,



DISTINGUISHED PEER HAS 2

PELIARVOSTELUT

DISK ERROR?



Asuuko taloudessasi ihmisiä, jotka eivät ymmärrä sinua eivätkä Commodore-intoasi? Lyökö äitisi sinulle fairyn kouraan kun valitat toistuvasti disk errorista? Katsooko isäsi sinua oudoksuen kun karjut itsellesi kannustushuutoja örkkilauman hyökätessä? Onko veljesi pihalla kuin lintulauta jos pyydät häneltä apua kuusnelosen tai Amigan ohjelmoinnissa?

Älä huoli. Nyt on apu todella lähellä — tämän ilmoituksen alakulmassa. Täytä oheinen kuponki, saksi se irti ja vie postiin niin huolesi ovat pois pyyhkäistyt. Saat jatkossa Commodoren saloihin, parhaisiin peleihin ja hyviin hyötyohjelmiin erikoistuneen C=lehden suoraan kotiin kannettuna.

Ajattele! 6 numeroa vuodessa täynnä asiaa. Lehti, joka tekee sinusta, tyttöystävästäsi, pikkuveljestäsi ja jopa mummostasi Commodore-asiantuntijan, ATK-hirmun ja todellisen pelihenkilön.

PRESS PLAY TO CONTINUE

Pane toimeksi. Helpoimmin saat C=lehden 6 kertaa vuodessa kotiin kannettuna palauttamalla oheisen kupongin.

TOTTAKAI C!

- ☐ Tilaan C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena hintaan 153 mk. 1K04
- ☐ Olen jo MikroBitin tilaaja. Tilaan lisäksi C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena erikoishintaan 113 mk. MikroBitin tilaajanumeroni on ______________ (Katso numero lehden osoitelipukkeesta, 9 ensimmäistä numeroa.) 1K05
- ☐ Tilaan MikroBitin + C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena erikoishintaan 310 mk (197 + 113 mk). 1K06

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta vuoden pituisissa jaksoissa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, kunnes irtisanot tilauksen puhelimitse tai kirjeitse. Aina kun sinulla on voimassa oleva MikroBitin tilaus, saat C=lehden hinnasta sisarlehtialennuksen. C=lehti, asiakaspalvelu, puh. (90) 120 670, PL 35, 01771 Vantaa.

TILAAJA ______________

OSOITE ______________

POSTINRO JA -TOIMIPAIKKA ______________

PUHELIN ______________

Tarjous voimassa 30.6.1991 asti ja koskee Suomen lisäksi muita pohjoismaita.

C=lehti maksaa postimaksun

C=lehti
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa



ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

NAVY SEALS

Jälleenmyynti:
Expert
Hirvox
Hovitieto
INFO-kirjakaupat
Koneveljet
Musta Pörssi
Pro Kirja
Suomalainen Kirjakauppa

Maahantuoja:
Toptronics
Nuppulantie 35, 20320 Turku
(921) 546 666, Fax: (921) 546 777

